GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

SAMURAI SHODOWN

RELEMBRE OS MELHORES JOGOS DESTA SÉRIE PRODUZIDOS PELA SNK

momentoGAMER

SKATE OR DIE
SUPER PUNCH-OUT
ART OF FIGHTING
ALADDIN

ANO IV
ED. 17

EDITORIAL

Ano IV - ED. 17
Março / 2013

A primeira edição de 2013 da revista Game Sênior conta com uma matéria rara de capa assinada novamente por mim, após a primeira edição. O nervosismo tomou conta, afinal, fazem praticamente 3 anos que eu não fazia mais nada de destaque para a publicação. Definitivamente escrever não é minha especialidade como dos demais sêniors da casa. E o desafio foi grande: relembrar os jogos clássicos produzidos pela a SNK da franquia Samurai Shodown, que completa 20 anos em outubro (sim, estamos ficando velhos). Além do desafio de escrever novamente uma matéria de destaque, eu também diagramei esta seção, relembrando os velhos tempos antes do Ney Lima assumir de forma sublime a função de diretor de arte e diagramador. Mesmo com esta pressão toda para concluir este desafio, posso dizer que foi um dos meus melhores momentos no grupo poder relembrar uma das minha franquias preferidas.

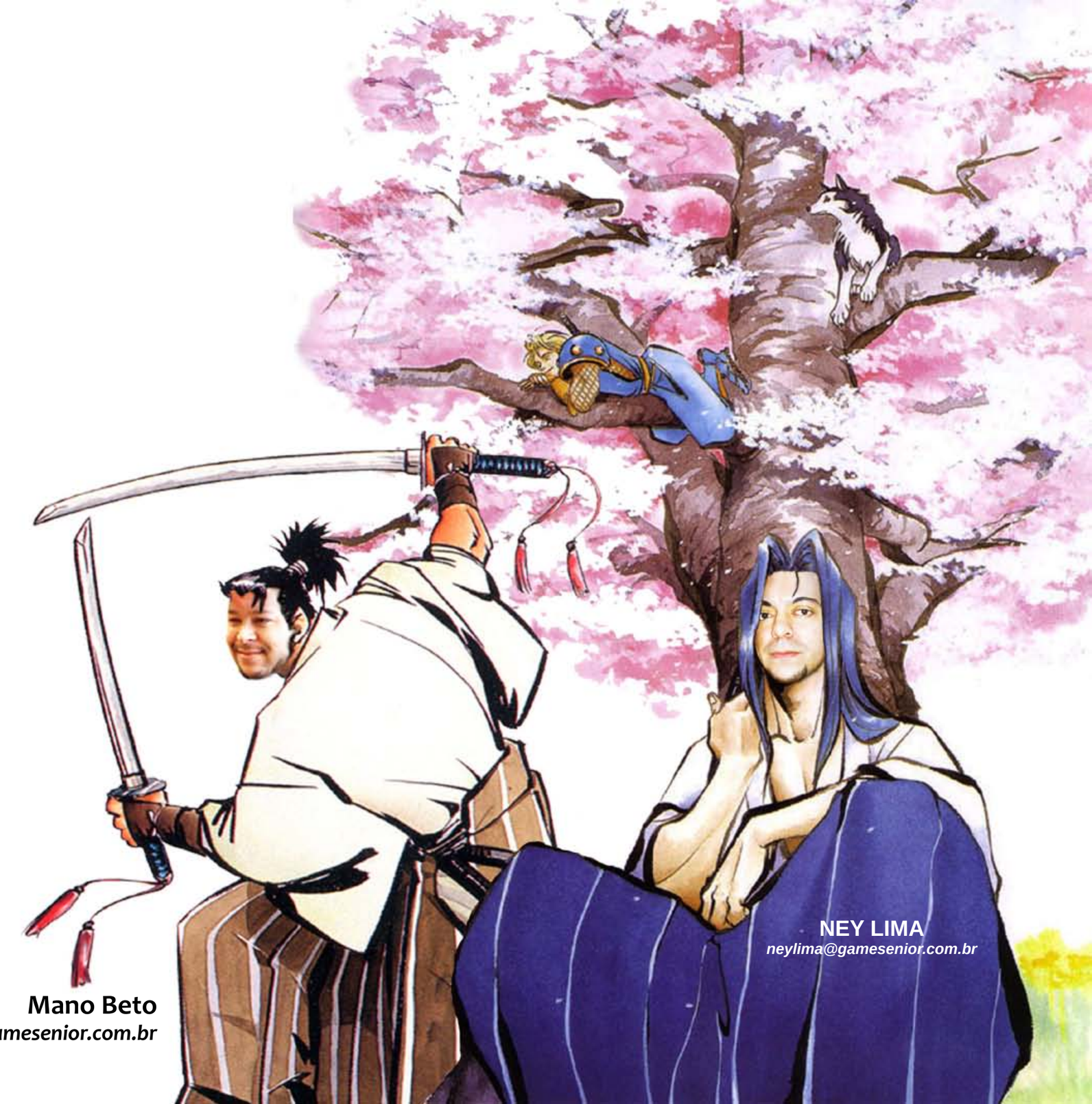
Claro que a revista não tem apenas a matéria de capa. Xandão assina o especial sobre jogos produzidos por jogadores que está imperdível! O SêniorIcon desta edição presta uma homenagem ao Ed Annunziata, criador do aclamado Ecco The Dolphin. Vários games clássicos estão presente no Momento Gamer, que neste mês conta com a participação da Clarissa França, colaborando com os sêniors Fabiano Porto, André Breder e Rafael Marques.

E para finalizar, temos a participação do meu amigo Fernando Foster da N-Blast contando suas lembranças na seção Este jogo me lembra...

Bom divertimento para todos!

Obrigado pelo apoio de sempre.

Mano Beto
manobeto@gamesenior.com.br



NEY LIMA
neylima@gamesenior.com.br

EXPEDIENTE

EDITORES CHEFES
Mano Beto
André Nesman

EDITOR WEB
Mano Beto

DIRETOR DE ARTE
Ney Lima

CAPA e DIAGRAMAÇÃO
Ney Lima
Mano Beto

REDATORES
André Nesman
André Breder
Alexandre Woloski
Rafael Marques
Fabiano Porto

REPORTAGEM
Mano Beto
André Nesman

DISTRIBUIÇÃO e MARKETING
Mano Beto

REVISÃO
José Augusto
Jorge Henriques

COLABORADORES NESTA EDIÇÃO
Clarissa França
Fernando Foster

GAME SÊNIOR
É UMA PUBLICAÇÃO
GRATUITA VIA DOWNLOAD

Os Nostálgicos de Plantão

ALEXANDRE WOLOSKI
alexandre@gamesenior.com.br

FABIANO PORTO
contato@gamesenior.com.br

JORGE HENRIQUES
jorge@gamesenior.com.br

JOSÉ AUGUSTO
jarochaf@gamesenior.com.br

ANDRÉ BREDER
andrebreder@gamesenior.com.br

RAFAEL MARQUES
rafaelmarques@gamesenior.com.br

ANDRÉ NESMAN
andrenesman@gamesenior.com.br

CONTATO:

contato@gamesenior.com.br
estradagamer@gamesenior.com.br
revista@gamesenior.com.br
seniorcast@gamesenior.com.br

NOSSOS CONTATOS - CLICK E ACESSE

SUMÁRIO

capa **SAMURAI SHODOWN** *a série clássica da SNK* 5

especial **DE JOGADOR PARA PRODUTOR** *jogos feitos por fãs* 72

sênior icon **ED ANNUNZIATA** *o mestre de Ecco the Dolphin* 86

momento gamer **CLÁSSICOS** *que fizeram história* 93

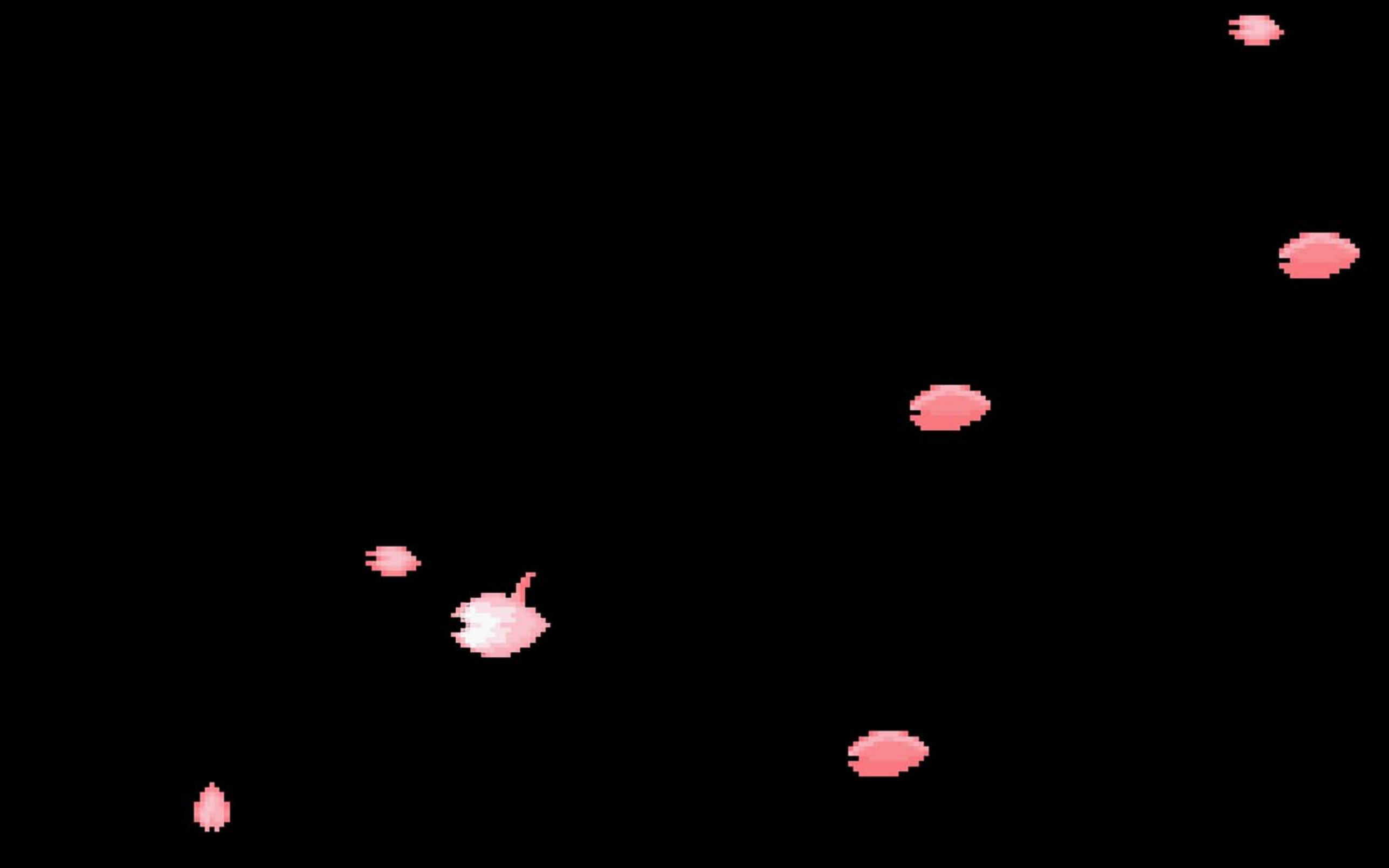
este jogo me lembra **FERNANDO FOSTER** *com kid chameleon* 131

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!



SAMURAI
SHOWDOWN

Relembre os melhores jogos produzidos pela SNK desta excelente série de luta

- por Mano Beto -

Nos anos 60 nasce o minimalismo, movimento que tem como foco na expressão, seja nos campos artísticos, culturais e científicos o uso de poucos elementos. Algum tempo depois, o movimento ressurgiu nos anos 90 como um dos grandes destaques dessa década. Além do minimalismo, o grunge, movimento que surgiu no final da década de 80 em Seattle inspirado no punk, heavy metal e no indie rock, marcou o cenário musical com bandas como Nirvana, Alice in Chains, Mudhoney, Stone Temple Pilots, Pearl Jam entre outras.

Disputas, batalhas e guerras também deixaram sua marca nos anos 90, como a Guerra do Golfo, conflito militar iniciado em 2 de agosto de 1990 na região do Golfo Pérsico, deixando mais de 100 mil soldados iraquianos mortos.

Batalhas pela liderança na venda de consoles (outro momento importante da década, mas para determinadas pessoas, como você que está lendo a revista agora) entre a Sega com seu Mega Drive e a Nintendo com seu Super Nintendo, foram um dos registros da era de ouro dos videogames que será lembrado para sempre por diversos jogadores que testemunharam este confronto. Como se não bastasse a disputa entre essas duas empresas do entretenimento, outra "guerra" também fez história nos jogos eletrônicos. De um lado a Capcom, detentora do espírito competitivo nos arcades com seu Street Fighter II, enfrentava grandes desafios contra a SNK, que aos poucos, mostrava para todos que a luta poderia ser mais do que um confronto entre Ryu e Ken, ou Terry Bogard e Geese Howard. A luta poderia ser com armas brancas, em um Japão do século XVIII entre Haohmaru e Genjuro. Sim, a luta tem um nome. Seu nome é Samurai Shodown.

En garde! Begin!

Surge Um Novo Combate

No começo da década de 90, a Capcom mostrou ao mundo que Street Fighter II – The World Warrior tinha muito potencial para ser explorado. E realmente tinha. Apostando na boa ideia, porém mal executada na primeira versão de 1987, SF II não poderia repetir o que aconteceu quatro anos atrás. Definitivamente os erros de outrora foram os alicerces para o sucesso da segunda versão do arcade. SF II tornou-se um dos mais sólidos jogos de luta daquela época (isto vale até hoje). Após os vários upgrades da segunda versão, os jogadores estavam anciosos pela terceiro título da série, mas isto não aconteceu (não naquela época). Com uma jogabilidade eficaz, a Capcom aproveitou a mesma engine de SF II e acrescentou algumas melhorias nas versões Champion Edition (possibilidade de jogar com os 4 chefes) e Turbo (inclusão de novos golpes e ajustes no equilíbrio entre os personagens).

Equanto isso, Mortal Kombat levava multidões para os arcades e a SNK despertava curiosidade com a segunda versão de Fatal Fury (Mai Shiranui vem ao mundo para alegria de muitos). Em 1993, é lançado Super Street Fighter II: The New Challengers. Com a nova placa CPS -2 (as versões anteriores foram feitas na placa CPS-1), o jogo teve seu visual reajustado, mesmo utilizando boa parte da engine de SF II e a inclusão de 4 novos lutadores (Fei Long, Cammy, Dee Jay e Thunder Hawk). Apesar do empenho e das boas ideias inseridas nesta versão, o jogo não fez o sucesso esperado pela Capcom. No mesmo ano a Midway lança a segunda versão de MK, que é considerado por muitos o melhor da franquia. Ainda no mesmo ano, a SNK lança a primeira versão de Samurai Shodown e de forma inesperada, o jogo consegue surpreender tanto o público quanto a crítica.

Diferente de Street Fighter e Mortal Kombat onde o cenário das batalhas acontece nos dias atuais, a SNK introduziu em Samurai Shodown o Japão do século XVIII

Saindo dos padrões utilizados por SF e MK, SS chama atenção pelo contexto inusitado para os jogos de luta da época. No lugar das ruas e dos mundos paralelos, a SNK foi buscar no Japão do século XVIII a inspiração para produção do jogo. Dentro deste aspecto histórico, outro fator importantíssimo entra no quesito jogabilidade. No lugar dos punhos, os guerreiros utilizam armas brancas nos combates, deixando tudo mais original. No meio da batalha, até um mini "Quick Time Event" aparece no momento da colisão de espadas. Nesta hora, o jogador precisa pressionar rapidamente o botão de ataque para não perder sua arma. Caso isto aconteça, o personagem lutará desarmado, mas podendo recupera-lá novamente. A possibilidade de adquirir itens no meio das batalhas (como por exemplo, itens de recuperação de energia) através do serviço Edo Express, traz às lutas grandes reviravoltas onde o possível perdedor, em questão de segundos poderia facilmente ser o vencedor do embate. A direção de arte coordenada pela SNK é um dos mais belos momentos de inspiração da empresa até hoje. E mesmo com a palavra samurai no título, a SNK se deu o direito de aplicar suas licenças poéticas, introduzindo não só guerreiros característicos do Japão, mas de outras partes do mundo, como os ninjas americanos (isso soou como um filme da sessão Força Total não?) Galford e Earthquake e a bela esgrimista Charlotte da França. As principais características da época onde se passa o jogo são transmitidas de forma sublime nos cenários detalhados e coloridos, nos personagens carismáticos, trilha sonora excepcional com músicas utilizando instrumentos musicais japoneses e cutscenes (uma característica da SNK desde Fatal Fury). Tudo isso forma um conjunto de argumentações da empresa japonesa para seduzir o jogador. Um dos nomes por trás deste grande trabalho é Eiji Shiroi, ilustrador muito famoso da era de outro da SNK. Shiroi foi o responsável em dar vida aos personagens do jogo com

SNK e sua arte de manipular pixels

Herança de Fatal Fury, as cutscenes em Samurai Shodown também marcam presença (acima)

Em Samurai Shodown não existe os famosos Super Golpes Especiais. A barra de Power aqui quando cheia, dava ao jogador "apenas' maior poder de ataque

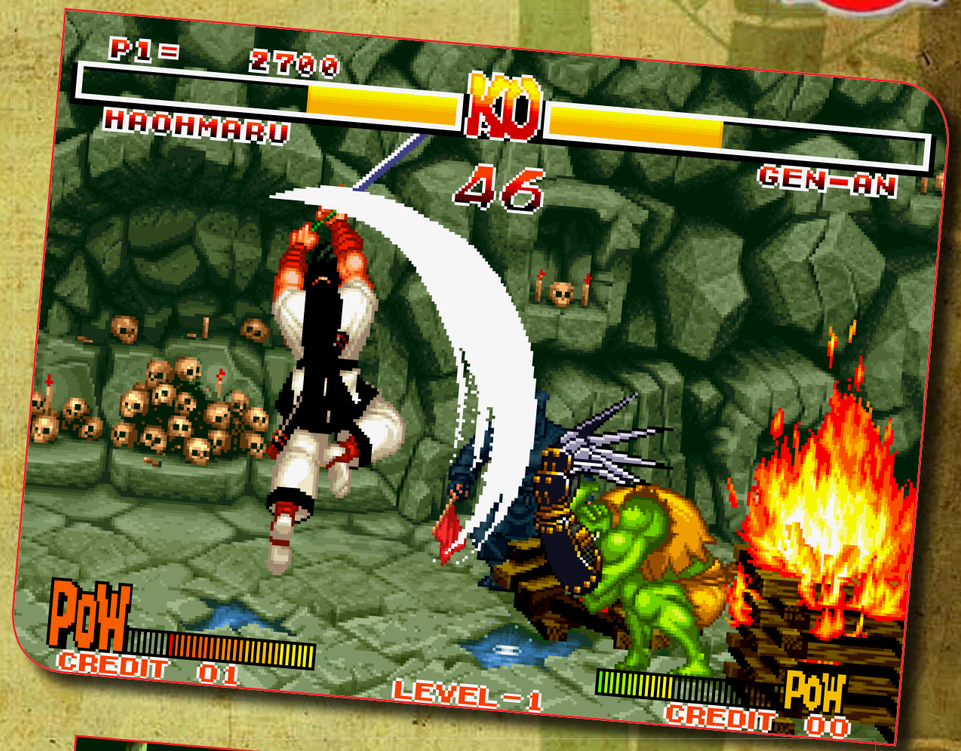
seu traço inspirado na caligrafia japonesa tradicional.
Para quem conhece a SNK desde FF e AoF, ao jogar SS, sentirão a falta de um detalhe que se tornou característica da empresa em seus jogos. Nesta versão não existem os famosos "Super Golpes Especiais" (que nasceu em AoF). Em SS, o medidor POW quando fica cheio, deixa seu personagem literalmente "vermelho de raiva", aumentando seu poder de ataque. Na época, várias especulações saíram em revistas questionando tais golpes, mas infelizmente eles não foram introduzidos. Mesmo sem este detalhe importante da SNK, a primeira versão de SS não poderia ser melhor. Se por um lado não tínhamos os "Super Golpes", a SNK introduziu uma nova maneira de jogar (e olhar) os jogos de luta. Estudar os golpes do inimigo antes de atacar é a chave para a vitória em SS. Em jogos anteriores, o Punish (acertar o adversário por conta de um erro dele) sempre existiu, mas em SS isto é levado para outro nível. Como uma verdadeira luta entre samurais, concentração e principalmente alcance, são itens que tornam este fighting game único.

PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Masaki Usui
Gosta: Duelos
Não gosta: Covardia e baratas
Defeito: Temperamento explosivo
Ídolo: Nicotine Caffeine
O caminho da espada é ?:
"O caminho em que você deve largar tudo e ir até o fim."

Protagonista da série e rival de Genjuro (a partir da segunda versão), Haohmaru é um samurai solitário que viaja em busca de duelos para aperfeiçoar suas habilidades. No passado ele lutou contra o também samurai Jubei, mas foi derrotado. Desde então, ele deixou sua aldeia para desafiar grandes oponentes com o objetivo de refinar sua técnica com a espada. Durante suas viagens, conheceu Nicotine Caffeine e se tornou um de seus pupilos. Quando ficou sabendo das intenções de Amakusa, Haohmaru partiu para enfrentá-lo. Por se tratar de um oponente muito forte, Nakoruru, Hattori Hanzo, Galford, Charlotte e Tachibana Ukyo também participaram deste confronto.

Apesar de ser o protagonista da série, Haohmaru é um personagem com alguns pontos fracos, como seu golpe Crescent Moon Slash, que apesar de ser um antiáereo, ele pode ser neutralizado com uma certa facilidade no chão. Já com o inimigo no alto, o golpe ganha mais confiabilidade. Em compensação, seu ataque forte tem um ótimo alcance e se aplicado com a barra de POW cheia, causa bastante dano ao oponente.



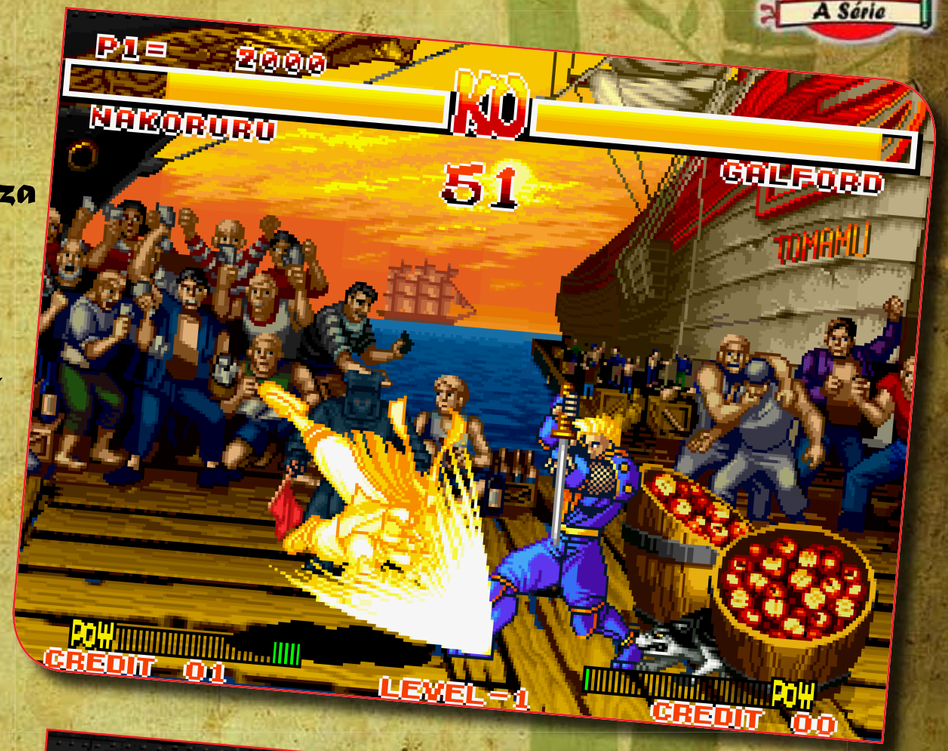
NAKORURU

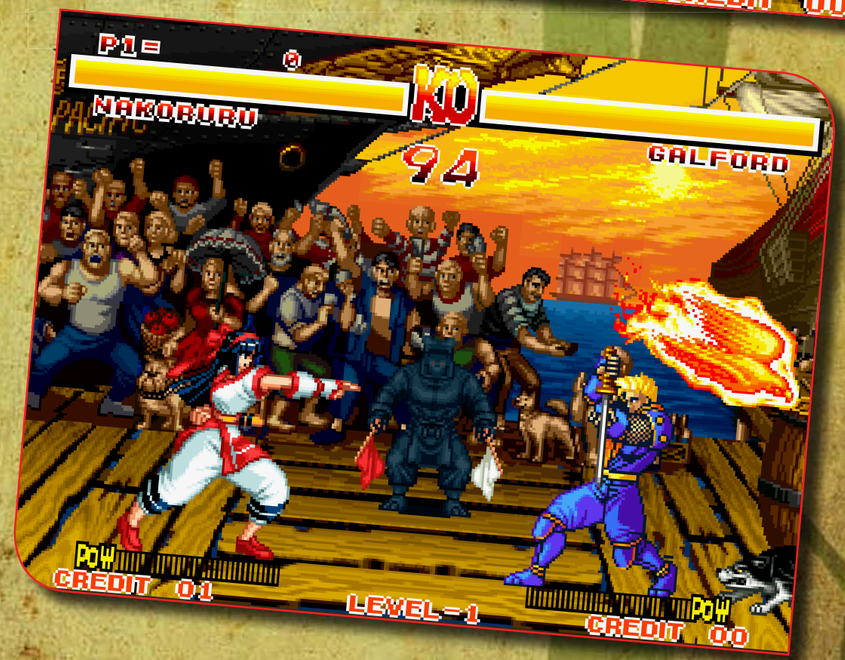
PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Harumi Ikoma
Gosta: Da natureza
Não gosta: De quem não respeita a natureza
Defeito: Não pode ser revelado
Ídolo: Seu pai
O caminho da espada é ?:
"Se defender, algo que aprendi com meu pai."

Nakoruru é uma menina tímida e gentil que luta com seu falcão de estimação. Ama a natureza e luta contra todos aqueles que não têm bom coração. Nakoruru ajudou seu velho amigo Haohmaru na terrível batalha contra Amakusa. Um ano depois da batalha contra Amakusa, Nakoruru enfrenta as forças demoníacas de Mizuki ao lado de Haohmaru e dos outros guerreiros novamente. Mesmo depois do confronto, o equilíbrio da natureza não estava totalmente livre das forças do mal e por conta disto, Nakoruru se sacrifica, tornando-se um espírito da natureza e deixando tudo em perfeita harmonia.

Uma personagem bastante ágil, porém seus golpes com a espada não tem um bom alcance. Seu falcão tem habilidades interessantes e ainda serve de projétil contra os inimigos. Sua rasteira forte dependendo da distância pode ser um ótimo antiáereo, assim como sua espada forte quando utilizada no salto.





HATTORI HANZO

PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Masaki Usui
Gosta: Dango (bolinho doce)
Não gosta: Daqueles que se opõem a dinastia Tokugawa
Defeito: Viver e morrer nas sombras
Ídolo: Seu mestre ninja
O caminho da espada é ?:
"O caminho do ninja está sempre em constante mudança...."

Hattori Hanzo é um ninja de alto nível e líder do clã Iga. Possui dois filhos, Kanzo e Shinzo. Quando soube que Amakusa assumiu o corpo de seu filho Shinzo, Hanzo partiu para resgatá-lo porém, mesmo com a derrota de Amakusa, Hanzo não conseguiu salvar Shinzo. No ano seguinte, o castelo de Amakusa reaparece obrigando-o a destruir as forças demoníacas e restaurar a paz novamente. No castelo ele encontra o corpo de Shinzo, mas sem sua alma. Após a derrota de Mizuki, finalmente a alma de Shinzo volta ao seu corpo. Contudo, como a alma do filho de Hanzo está muito fraca, sua esposa Kaede se sacrifica para salvar seu filho.

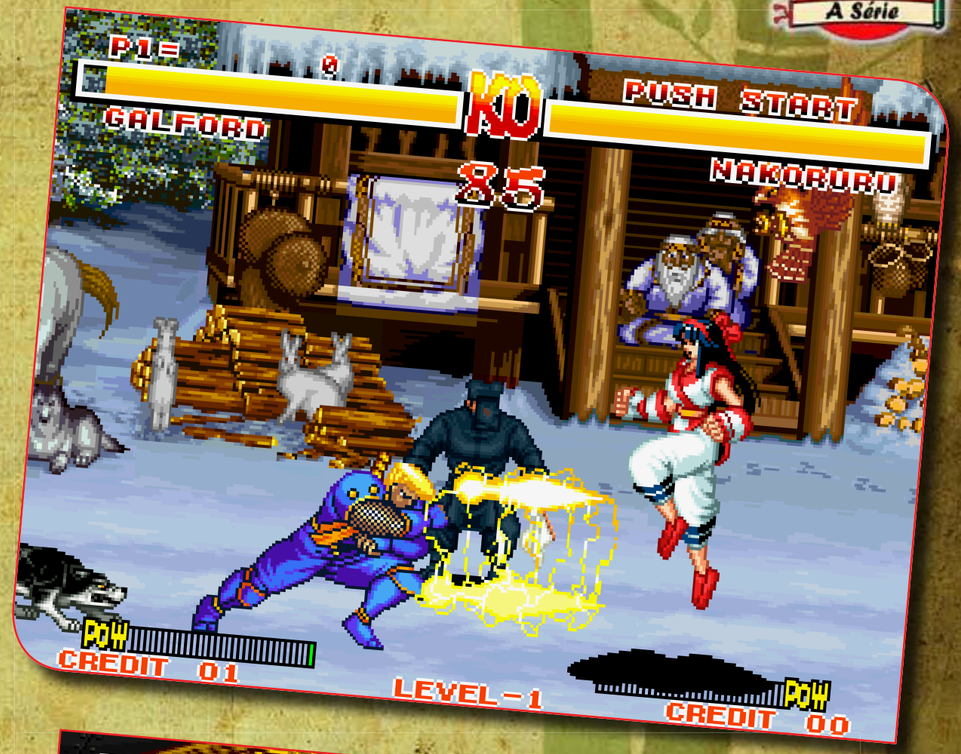
Hanzo é um dos personagens que tem a maior quantidade de golpes do jogo. O ninja tem ótimos ataques de desaparecimento (a lá Naruto) que surpreende os oponentes, além de possuir o golpe Mozu Otoshi, uma espécie de "pilão". Personagem com muitos recursos, mas para dominá-lo é necessário muito treino.

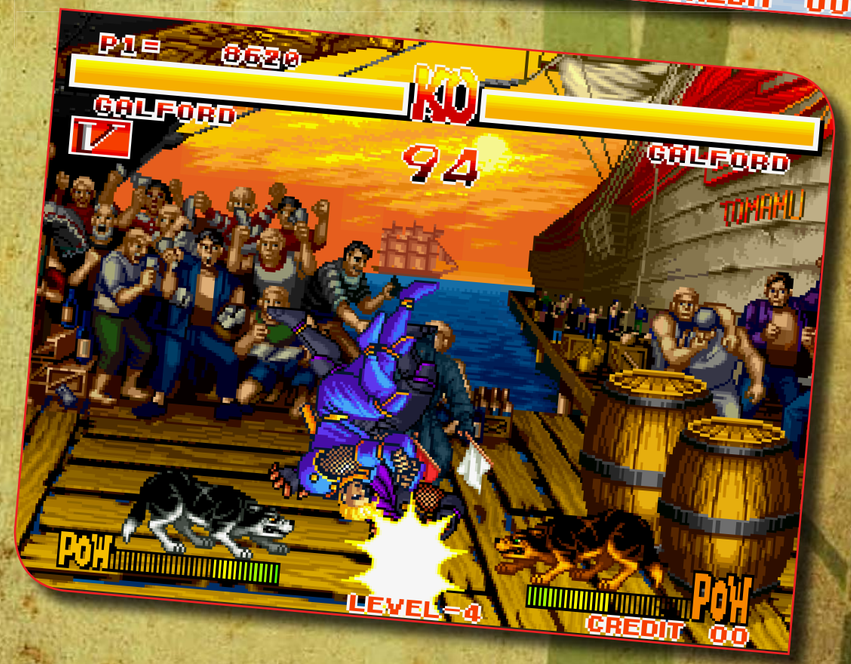
PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Kazuhiro Inage (Kay Inage)
Gosta: Justiça
Não gosta: Maldades
Defeito: Fugir de casa
Ídolo: Seu finado pai, Washington
O caminho da espada é ?:
"Uma forma de realizar justiça na luta contra o mal"

Galford é um ninja americano (novamente isto soou como um filme da sessão Força Total) que luta em nome da justiça ao lado do seu fiel cão de estimação. Antes de conhecer o ninjitsu, Galford foi marinheiro (isto justifica seu cenário ser em um porto). Durante sua jornada contra as forças demoníacas de Amakusa, Galford conhece Nakoruru e fica apaixonado. Ele tenta impedir o sacrifíco da guerreira da natureza, mas infelizmente não consegue reverter a situação.

Assim como Hanzo, o "American Ninja" também possui uma grande quantidade de golpes, alguns até iguais como os desaparecimentos e o "pilão".
A diferença entre ambos, é que Galford assim como a Nakoruru também usa um mascote nas batalhas, no caso seu cão de estimação, que pode atacar os inimigos com mordidas, além de ser utilizado como protétil.





UKYO TACHIBANA

PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Eiji Yano
Gosta: Do seu lado solitário
Não gosta: Da verdadeira solidão
Defeito: Não definido
Ídolo: Nenhum
O caminho da espada é ?:
"... Uma besta assustadora. É isto..."

Apesar de ser uma pessoa muito calma, Ukyo Tachibana é um grande espadachim. Carrega consigo uma tuberculose e por causa disso, depois de certos duelos fica totalmente desgastado. Ukyo está à procura da flor perfeita para dar ao seu amor Odagiri Kei.

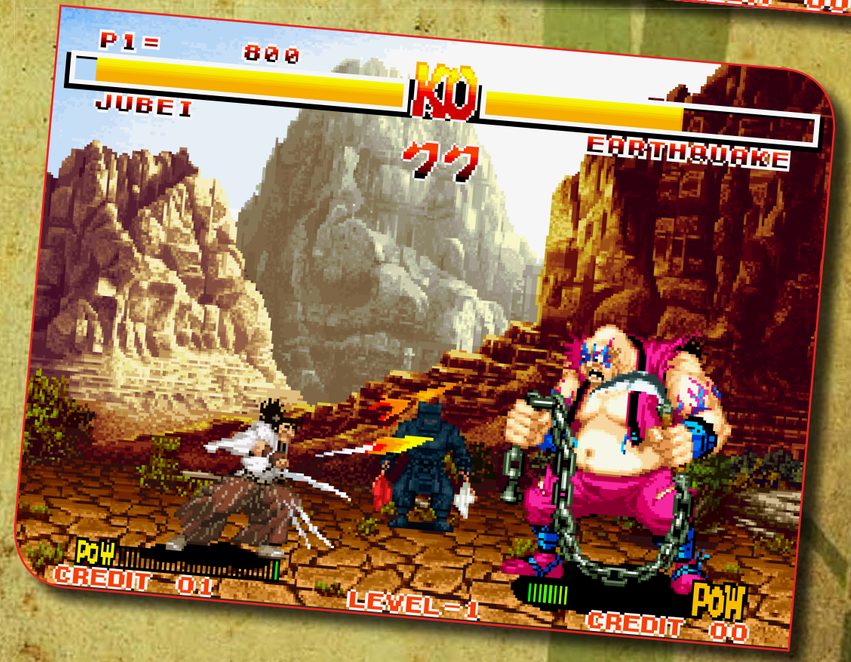
Rival de Haohmaru na primeira versão, Ukyo é um personagem bem interessante. Sua espada média tem uma velocidade incrível, tanto na posição neutra ou abaixado. Sua espada forte na posição neutra, dependendo da distância é um ótimo antiáreo. A espada forte abaixado tem um ótimo alcance e causa bastante dano ao oponente, principalmente com a barra POW cheia. O Tsubame Gaeshi é um ataque devastador onde Ukyo gira sua espada no ar e ainda solta uma magia.

PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Takayuki Sakai
Gosta: Mitsumame coberto com geléia de feijão
Não gosta: Não definido
Defeito: Se sentir culpado depois de cortar alguém
Ídolo: Seu ancestral Munenori Yagyu
O caminho da espada é ?:
"Dominar o estilo Yagyu"

Jubei é o samurai de um olho só do clã Yagyu. Filho de pai e mãe pobres, tempo depois foi adotado por Yagyu Munenori por conta do seu domínio com as espadas. Em uma de suas viagens para encontrar sua família que desapareceu sem deixar vestígios, Jubei é desafiado por Haohmaru e acaba ganhando a luta facilmente. Para acabar com o caos que assola o Japão, Jubei é contratado pelo governo para exterminar as forças demoníacas de Amakusa e Mizuki.

Um dos (senão o único) personagens que chega mais próximo dos espadachins que conhecemos. Suas roupas e estilo de luta são bem semelhantes dos samurais daquela época. Sua magia tem um movimento lento e deve ser evitada em curtas distâncias. Nikkaku Ratoh é um ataque no qual Jubei corre até o adversário e corta o oponente em uma espécie de Shoryuken com espada. O único problema do golpe é que o movimento final é realizado mesmo sem o adversário em sua trajetória, deixando Jubei aberto para penalidades.



KYOSHIRO SENRYO

PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Kazuhiro Inage (Kay Inage)
Gosta: Dos aplausos do público
Não gosta: Cachorros
Defeito: Não ter superado o líder da trupe (seu pai)
Ídolo: Seu pai falecido
O caminho da espada é ?:
"Uma forma de estar em cena no teatro da vida e morte"

Kyoshiro é um famoso Kabuki de Edo. Para mostrar seu talento nos palcos e nas lutas, Kyoshiro decide dar início a uma viagem pelo Japão. Sonha em um dia superar as habilidades do seu falecido pai Kabuki no qual admira muito.

Kyoshiro é um personagem bem eficiente, além de ter um visual belíssimo. O Kabuki de cabelos vermelhos tem ótimos golpes de longo alcance por conta da sua lança. Seu golpe Chobi Jishi pode evitar algumas voadoras dependendo da distância. Caso o inimigo esteja no chão, o golpe também é ótimo para manter pressão no oponente, com pouca chance para contra ataque.

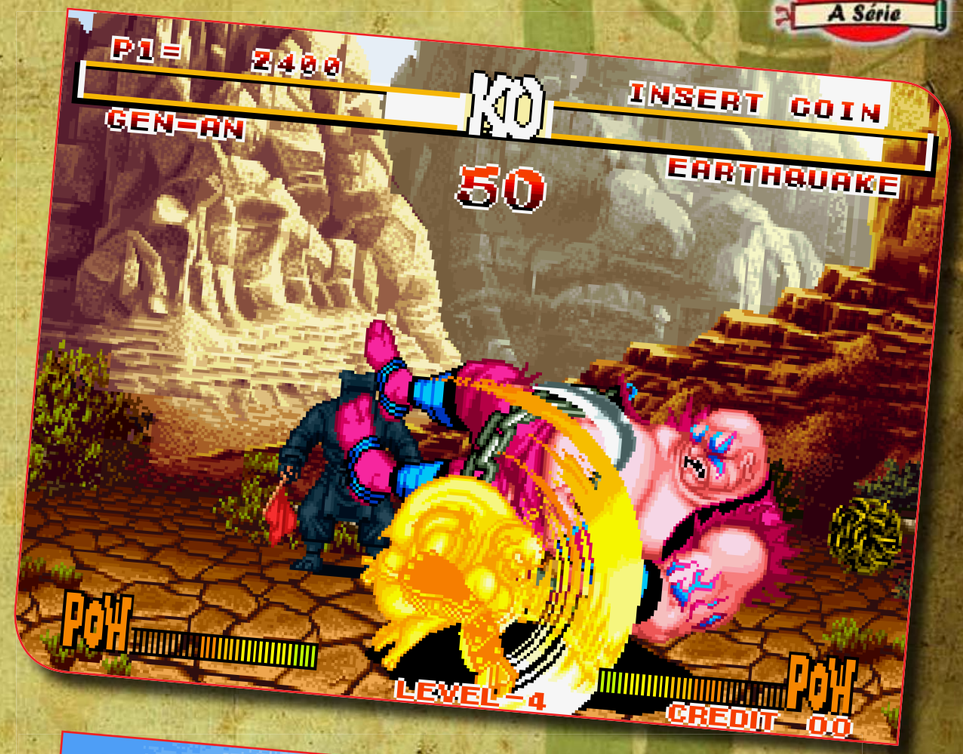
GEN-AN SHIRANUI

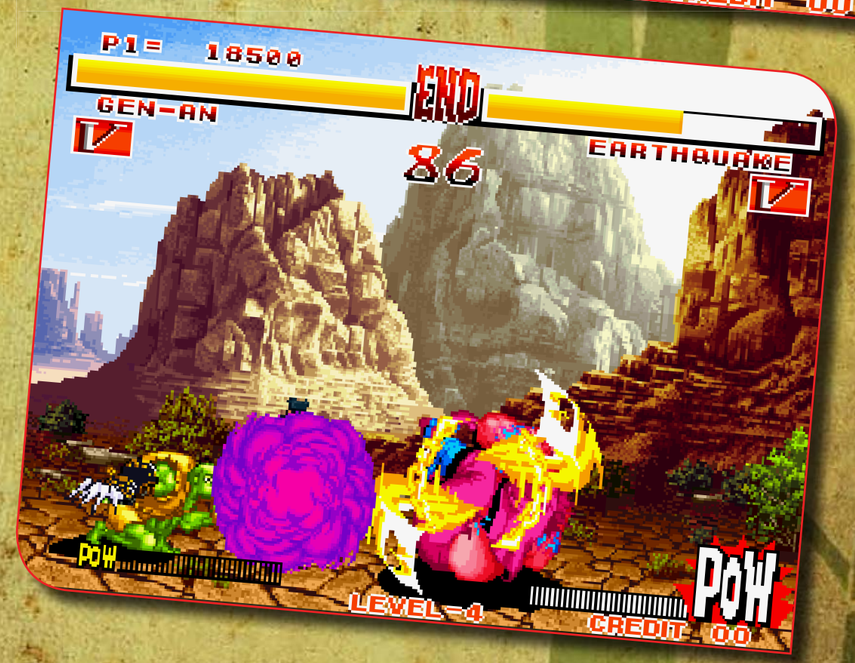
PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Eiji Yano
Gosta: Do sorriso sinistro de sua família
Não gosta: Da cor de sua pele quando fica irritado
Defeito: Queda de cabelo
Ídolo: Ambrosia
O caminho da espada é ?:
"Sentir prazer ao cortar alguém no meio."

Além de ser um forte guerreiro, Gen-An é membro do clã Shiranui, famoso por sua linhagem demoníaca (Isto explica o motivo da Mai Shiranui ser uma mulher tão ardente). Há quem diga que ele é considerado um dos mais belos membros também (menos né?). Gen-An acredita que pode ser o líder de todos os demônios então decide enfrentar Amakusa.

Gen-An tem ataques de longo alcance graças a sua garra. Possui dois arremosos que causam certo dano ao inimigo, principamente se você estiver com a barra POW cheia. Entretanto, seu golpe Buzz Saw, tem o mesmo problema do ataque de Jubei: mesmo que o inimigo não esteja no trajeto, o golpe continua sua trajetória mesmo assim, dando abertura para grandes penalidades.





PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Takayuki Sakai
Gosta: Sua Família
Não gosta: Pessoas fracas
Defeito: Nenhum
Ídolo: Nenhum
O caminho da espada é ?:
"Possuir o poder absoluto para esmagar meus inimigos"

Wan-Fu é um grande guerreiro da China. Ele viaja até o Japão com o objetivo de encontrar soldados dignos de confiança para ingressar no seu exército.

Na primeira versão, Wan-Fu não tem um visual muito legal, mas possui bons ataques de longo alcance com sua cimitarra. Além do básico Shoryuken, Wan-Fu também pode arremesar sua espada contra o chão causando um bom dano caso o oponente esteja perto. O problema deste golpe é que você ficará desarmado. Use somente em distâncias onde a recuperação da arma for fácil. Na segunda versão, o personagem ganha um novo visual (traços mais detalhados, principalmene no rosto) e no lugar da cimitarra o guerreiro usa uma espécie de tora de pedra.

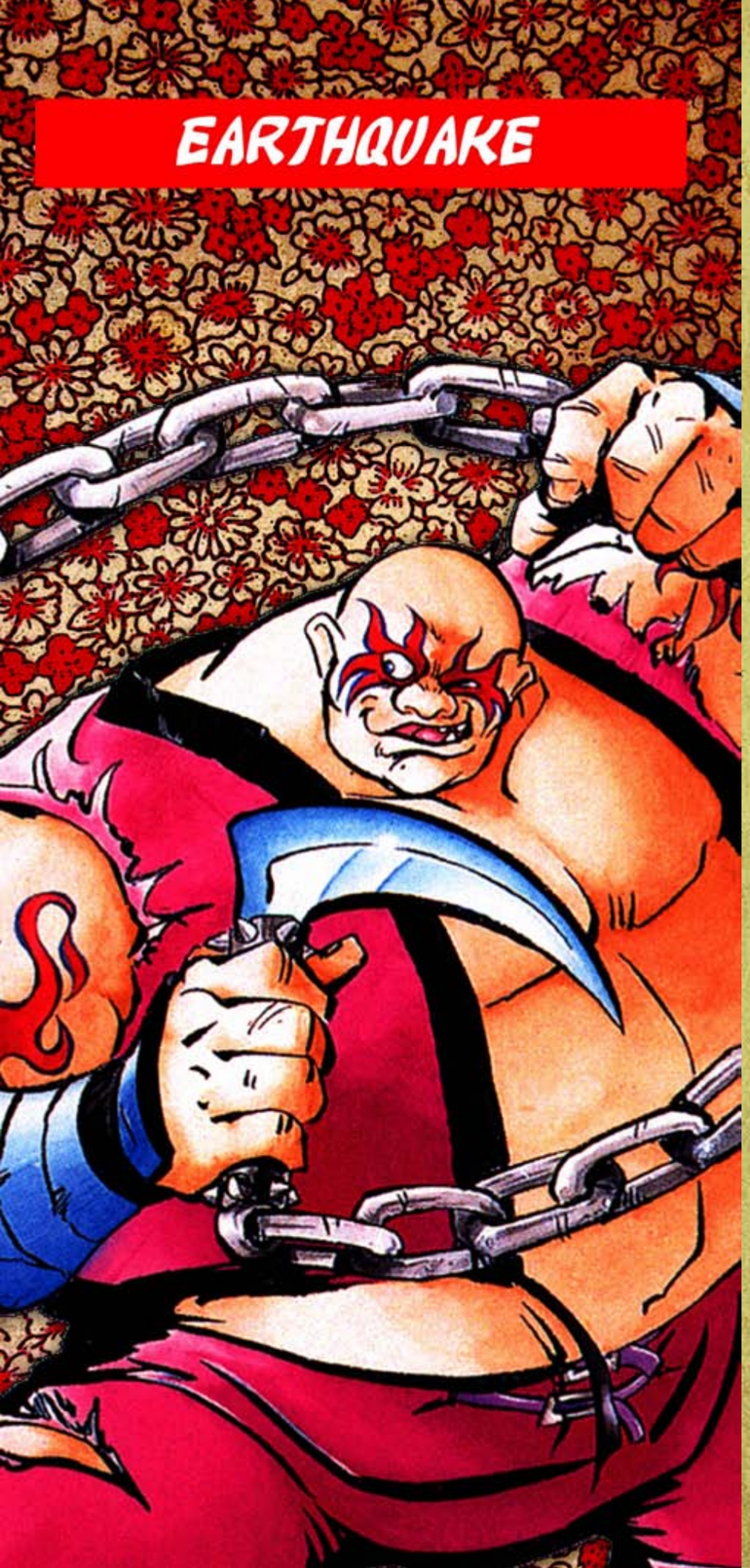
CHARLOTTE C. COLDE

PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Harumi Ikoma
Gosta: Rosas
Não gosta: Ratos
Defeito: Estar involuntariamente condescendente
Ídolo: Seu pai
O caminho da espada é ?:
"Ganhar uma luta sem se machucar"

Charlotte Christine Colde é uma bela esgrimista, artista e líder da guarda de Versalhes. Quando soube que Ambrosia foi o responsável por deixar sua nação em crise, Charlotte viaja até o Japão para combater este mal. Lá, ela conhece Haohmaru por quem se apaixona.

Mesmo tendo apenas dois golpes, Charlotte é uma ótima personagem. Sua espada média tem um ótimo alcance além de ser um ataque rápido. No salto, a espada média vence outros ataques áereos quando utilizada na distância correta (exceto golpes antiáereo). Seu golpe Power Gradiation tem uma execução um pouco lenta por isso, deve ser usado um pouco antes da aterrissagem do oponente ao solo.

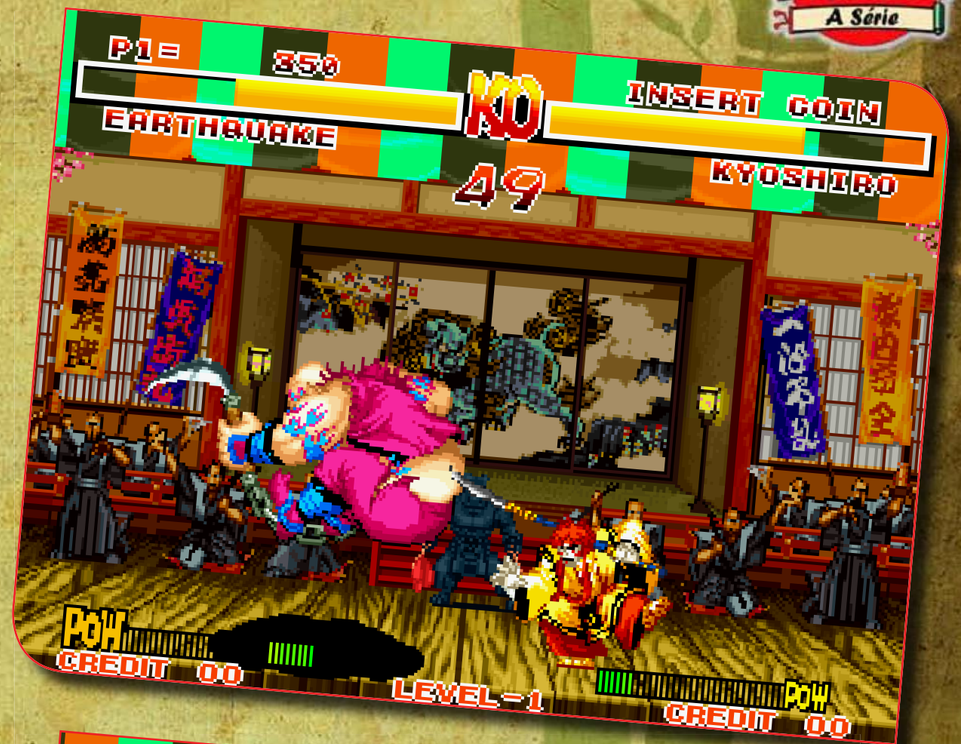


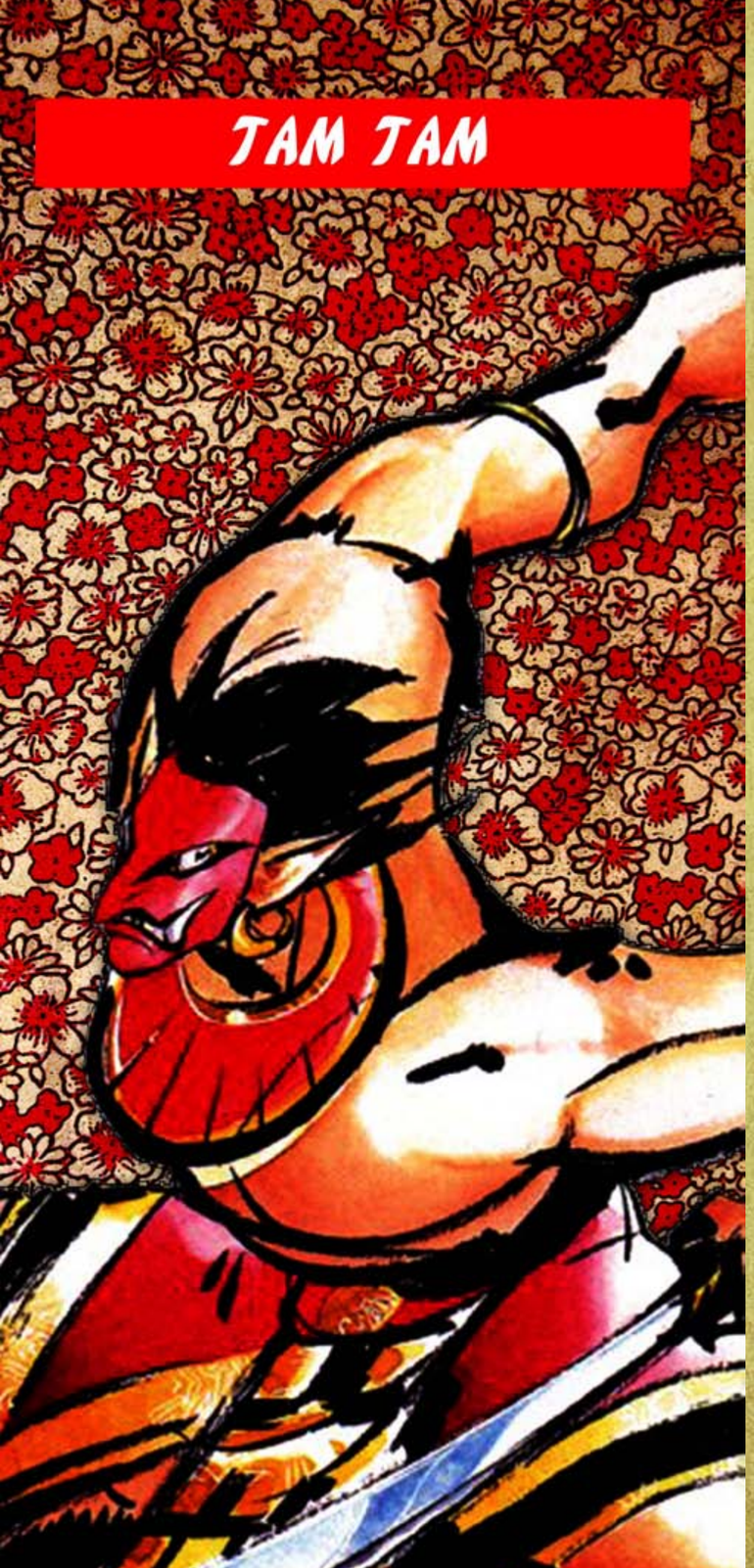
PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Masaki Usui
Gosta: De pessoas mais gordas do que ele
Não gosta: De pessoas magras
Defeito: Ter o rosto parecido com de uma velha (daí o motivo da tatuagem)
Ídolo: Nenhum
O caminho da espada é ?:
"Só um jeito de se livrar das pessoas do meu caminho"

Pode não parecer (e não parece mesmo!), Earthquake é um ninja. Além de ninja, o "grande" guerreiro também é um ladrão de mão cheia. Ao saber dos planos maléficos de Amakusa, Earthquake decide roubar todo o tesouro do mundo durante o caos que aflige a terra.

O ninja de peso é um personagem que esbanja carisma afinal, não é todo dia que se ver um ninja gordo não é verdade? Porém, mesmo sendo um adepto do ninjitsu, não pense que ele tem as mesmas habilidades de Hanzo e Galford. Earthquake é um ninja, mas do seu jeito "gordo" de ser. Sua arma tem um ótimo alcance, apesar da execução ser um pouco lenta.





TAM TAM

PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Kazuhiro Inage(Kay Inage)
Gosta: Cham Cham
Não gosta: Kogetsuzan
Defeito: As crianças assustadas com sua máscara
Ídolo: Quetzalcóatl
O caminho da espada é ?:
"Proteger minha aldeia e meu povo"

Tam Tam é um guerreiro alto (alto mesmo) que vive na América do Sul. Através da sua máscara, ele recebe poderes divinos que influencia o seu estilo atípico de luta. Viaja até o Japão para recuperar a pedra Palenke e restaurar a paz na sua aldeia.

Um guerreiro nada convencional para a série, mas isto não o torna menos interessante. Seu cenário é um dos mais belos do jogo. Seu golpe de espada forte tem um bom alcance, principalmente no salto. Seus golpes especiais não são tão úteis, com exceção do Moora Gaburu, que além de manter distância do oponente, pode ser um antiáereo em alguns casos.

AMAKUSA

PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Eiji Yano
Gosta: Coisas belas
Não gosta: Coisas feias
Defeito: O espírito do mal criado por ele
Ídolo: Nenhum
O caminho da espada é ?:
"Encontrar maneiras de corrigir seus pecados"

Amakusa foi um jovem líder que comandou uma rebelião em Shimabara, mas sua tropa foi derrotada rapidamente pelo exército Bakufu. Após 150 anos, Amakusa volta ao mundo através de um pacto feito com o Deus da escuridão Ambrosia. O corpo de Shinzo Hattori, filho de Hattori Hanzo é utilizado para concretizar este terrível mal.

Chefe clássico da série, o feiticeiro oriental possui um visual sensacional (o figurino é um ponto alto da série) e golpes arrasadores, como o mergulho em chamas que ele excecuta durante eu salto. Seus ataques com a esfera mágica possui um alcance incrível.

Curiosidades

O nome do falcão da Nakoruru é Mamahaha, e o cão de estimação de Galford chama-se Poppy.

Mamahaha e Poppy juntos com seus donos

Charlotte (abaixo) e Oscar (a esquerda de azul)

A esgrimista Charlotte foi inspirada na personagem Oscar do mangá A Rosa de Versalhes. Não é a toa que Charlotte gosta tanto de rosas.

Curiosidades

Tokugawa Ieyasu

Hattori Hanzo foi inspirado em um ninja de mesmo nome que realmente existiu. O verdadeiro Hanzo serviu o xogun Tokugawa Ieyasu. Mais tarde por conta da sua ferocidade nas batalhas, ficou conhecido como Oni Hanzo.

Hattori Hanzo

A versão Sega CD de SS possui um bug que trava o jogo no momento do confronto final (no caso o chefe Amakusa). Para reparar este problema em uma época onde não existiam as facilidades das atualizações via internet, a JVC (responsável pela conversão) ofereceu o jogo Fatal Fury Special de graça.

Curiosidades

Haohmaru teve inspiração em Miyamoto Musahi e seu rival Tachibana Ukyo, foi inspirado em Sasaki Kojiro. Musahi e Kojiro eram rivais assim como os dois personagens do jogo. Em Samurai Shodown II, esta rivalidade deixou de existir, pois no lugar de Ukyo, Genjuro passou a ser o novo desafio de Haohmaru. Justo.

Haohmaru

Tachibana Ukyo

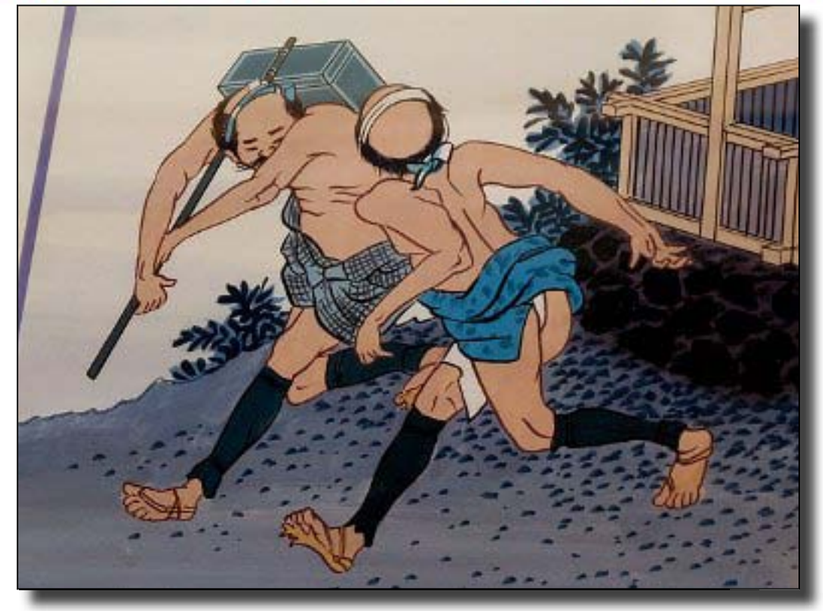
Kojiro no traço do mangá Vagabond

Musahi no traço do mangá Vagabond

A primeira versão de Samurai Shodown foi a única que teve fase bônus entre os combates

Curiosidades

Hikyaku significa "correio/entrega". Eles realmente existiram no período medieval e no início da era moderna levando moedas, cartas, alimentos entre outros itens. Na era Edo, o serviço ficou mais organizado e era comum serem utilizados pelo shogunato.



Hikyaku

Na versão do portátil Game Boy, é possível jogar com Kuroko e Hikyaku (aquele personagem que aparece durante as lutas distribuindo itens).

Yagyu Jubei foi inspirado em um samurai que também existiu. O nome completo do verdadeiro Jubei era Yagyu Jubei Mitsuyoshi.

ELECTRONIC GAMING MONTHLY

Samurai Shodown foi eleito jogo do ano de 1993 pela revista norte americana Electronic Gaming Monthly.

Eiji Shiroi

Jin Mera, mais conhecido como Eiji Shiroi é um dos grandes ilustradores da era de ouro da SNK. Seu pseudônimo é uma referência a cor alternativa (no caso branca) do ninja Eiji Kisaragi do jogo Art of Fighting 2, um dos seus títulos favoritos. Entrou na empresa em outubro de 1992, no lançamento de Art of Fighting (Ryukou no Ken na versão japonesa). Seu primeiro trabalho foi no jogo Fatal Fury 2. Além de Fatal Fury 2 e da série Samurai Shodown (na era SNK), Shiroi também trabalhou na sequência de Art of Fighting em 1994. Ao lado você confere alguns de seus trabalhos para a empresa japonesa.

Você pode conferir outros trabalhos de Shiroi clicando aqui.

Fatal Fury 2, o primeiro trabalho de Eiji Shiroi na SNK

Mai Shiranui nasceu em Fatal Fury 2 através dos traços de Shiroi.

Li Xiangfei, um dos novos personagens de Real Bout Fatal Fury 2

Eiji Kisaragi, personagem favorito de Shiroi do jogo Art of Fighting 2

A Lapidação do Diamante

No meio de séries consagradas como Street Fighter e Mortal Kombat, Samurai Shodown conseguiu mostrar com quantas espadas (e um pouco de sangue também) se faz um ótimo jogo de luta. Porém, o maior desafio da SNK ainda estava por vim... Será que um nova versão conseguiria superar o título original lançado em 1993?

A segunda versão de SF e MK provaram que uma sequência pode superar o original. Aliás, Street Fighter II melhorou tanto, que pode ser considerado um "reboot" do título lançado em 1987. Situação diferente de Mortal Kombat, que tinha o mesmo desafio da SNK, já que a primeira versão do violento jogo de luta da Midway fez bastante sucesso. No fim, ambas conseguiram mostrar aos fãs que o número dois pode ser sinônimo de sorte, e de um bom jogo de luta. Restava então a SNK mostrar o mesmo serviço que a concorrência fez com a segunda versão de Samurai Shodown. Experiência ela tinha afinal, em 1992 é lançado Fatal Fury 2, que mesmo com alguns elementos vindo do torneiro World Warrior, a continuação de FF conseguiu se superar.

Street Fighter II (ao lado) e Mortal Kombat II (abaixo) conseguiram superar as primeiras versões. Será que a SNK poderia fazer o mesmo com a sequência de Samurai Shodown?

Jubei Yagyu

Trabalho primoroso da SNK no cénario da Charlotte

Em outubro de 1994, é lançada a segunda versão de Samurai Shodown. À primeira vista o jogo pode enganar, principalmente na parte gráfica, já que o game utiliza a mesma concepção artística da primeira versão, mas isto é só impressão. Todos os sprites foram redesenhados e possuem mais detalhes do que a versão anterior (lembram da minha queixa com Wan-Fu em SS I?). Todos os personagens ficaram lindos, principalmente os ninjas Hanzo e Galford, que tinham até a mesma posição de luta na versão original, aqui são lutadores praticamente distintos. Eiji Shiroi novamente presta seus serviços com sua notável habilidade nas ilustrações nesta sequência, em especial para os novos personagens. A sensação que fica com a parte gráfica de SS II é de um quadro que já era belo, mas faltava apenas um retoque para enfim, colocar a moldura e em seguida, pendurar na parede para ser apreciado.

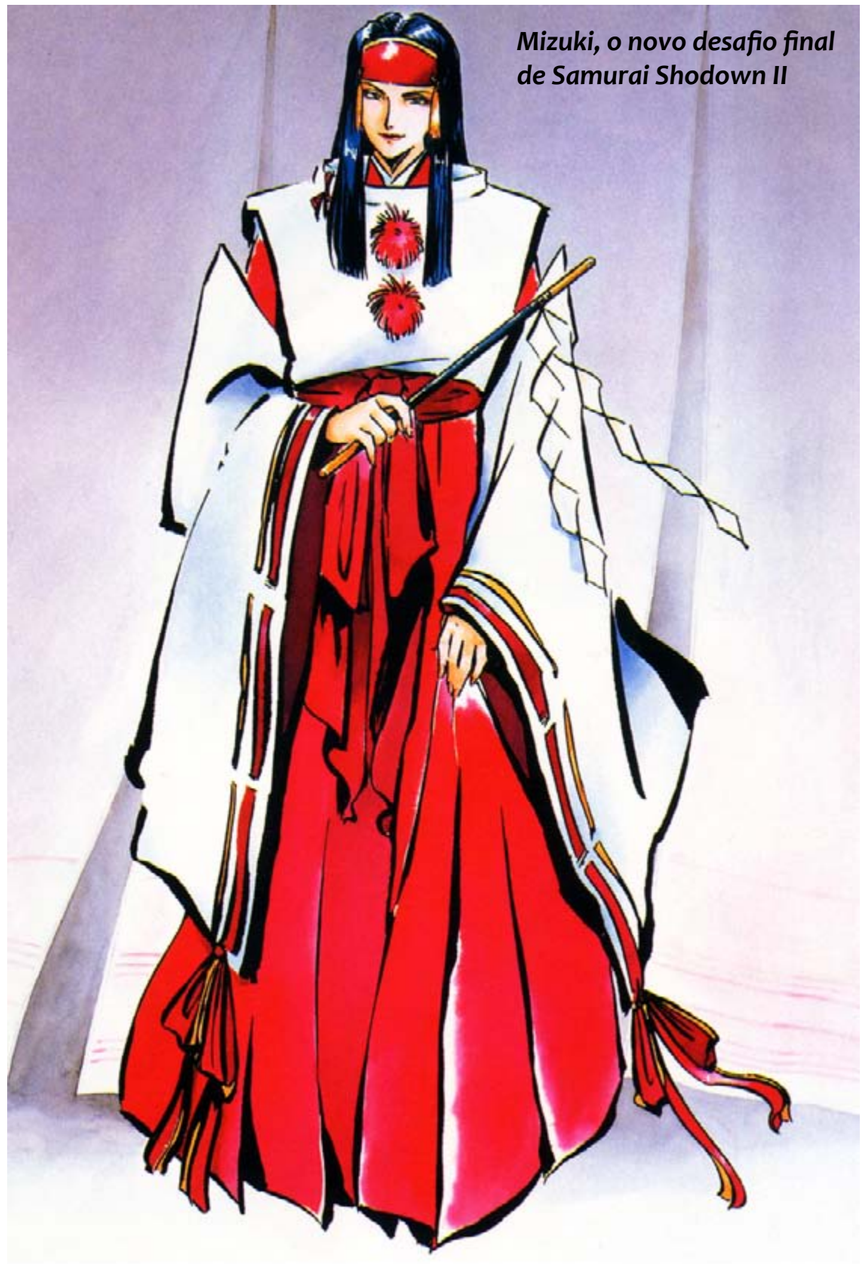
Se por um lado a parte visual não impressiona logo de cara, o mesmo não pode ser dito quanto a jogabilidade. SS II ficou ainda mais técnico que o original. Para começar, além da corrida (com uma excecução melhor do que da primeira versão), o jogo possui o rolamento (semelhante ao introduzido em The King of Fighters 96) tanto para frente quanto para trás para escapar de ataques altos porém, sua execução não é tão sútil quanto no jogo de times da SNK. Para executar o movimento, o jogador precisa dar dois toques para as diagonais inferiores. O comando para realização do movimento é até simples, mas no meio das batalhas fica um pouco complicado. Além do rolamento, o personagem também pode ficar por alguns instantes agachado para desviar de magias altas (como da Charlote por exemplo). Diferente do comando de rolar, o comando de excecução para ficar agachado é mais sútil, basta dar dois toques para baixo. Apertando os botões B + C, seu personagem realiza um pequeno salto, ideal para escapar de ataques baixos (rasteiras). Pensa que acabou? Com o movimento

Hanzo e Galford tinham a mesma posição de luta na primeira versão de Samurai Shodown (lado esquerdo). Já na sequência, ambos os sprites foram redesenhados e cada um ganhou sua própria posição (lado direito). Mesmo utilizando a concepção gráfica do jogo anterior, a SNK conseguiu deixar Samurai Shodown II ainda mais atraente .

←↙↓↘→(somente se você estiver desarmado) com a palma das mãos, seu personagem intercepta o ataque de espada do oponente (mais cinematográfico impossível!) e o arremessa para longe. E por fim, o parry, movimento popularizado em Street Fighter III finaliza o leque de técnicas em SS II. Entretanto, a execução do movimento é diferente de SF III. Ao invés de colocar o controle para frente no momento que o golpe estiver praticamente em cima de você, aqui é necessário defender o golpe de espada nos últimos instantes, tornando o movimento ainda mais difícil de ser executado. Diferente da primeira versão, além de fornecer maior poder de ataque com a barra de POW cheia, agora é possível executar os super golpes especias, marca registrada da SNK desde Art of Fighting. Todos os golpes são visualmente incríveis, mas ao invés de causar muito dano como em outros jogos da empresa, aqui o obejtivo do movimento é destruir a arma do oponente (depois de um tempo Kuroko joga outra arma). Mesmo sendo uma novidade a inclusão desses super golpes, a SNK fez nada mais nada menos o que deveria ter feito na primeira versão, retocando (ou corrigindo?) a jogabilidade tornando-a completa.

Antes tarde do que nunca! Enfim, os Super Golpes Especiais

Galford e Poppy



Mizuki, o novo desafio final de Samurai Shodown II

Poster com Nakoruru para divulgação de Samurai Shodown II no Japão

Todos os personagens da primeira versão estão de volta, com exceção de Tam Tam e Amakusa (Amakusa aparece somente em cutscenes). Além dos velhos guerreiros, um novo chefe e mais quatro personagens completam o panteão de espadachins. Dois deles também usam mascotes na hora do embate: Cham Cham com seu macaquinho e a nova chefe, Misuki com seu "cãozinho" Haon. O juíz Kuroko que é selecionável na versão Game Boy, aparece aqui como personagem secreto. Seus golpes são uma homenagem a vários personagens e jogos da SNK.

A equipe de desenvolvimento teve apenas um pouco mais de um ano para entregar aos jogadores SS II. Por conta disto, alguns bugs aparecem de vez em quando (infelizmente não tínhamos a possibilidade de baixar patchs de correção naquela época), mas apesar disto a espada ainda brilha.

Com todos esses novos elementos inclusos, era praticamente impossível SS II não superar a primeira versão que já era ótima. É verdade que muitas das inclusões poderiam ter aparecido antes, como os Super Golpes Especiais e algumas técnicas novas. Talvez esta atitude não tenha sido em vão afinal, por se tratar de um jogo de luta diferente do que havia no início dos anos 90, a SNK preferiu testar o paladar dos jogadores com esta nova proposta para então sim, aperfeiçoar um dos jogos mais originais da sua biblioteca kick and punch. Assim como SF e MK, a SNK também conseguiu superar sua obra original com esta imperdível sequência.

Kuroko

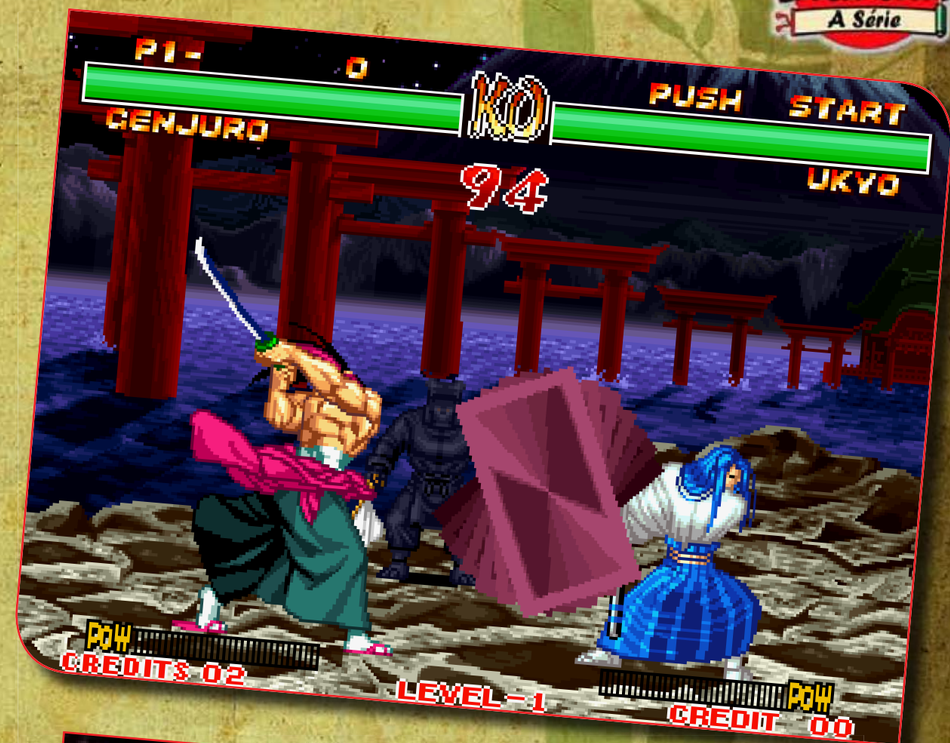
GENJURO KIBAGAMI

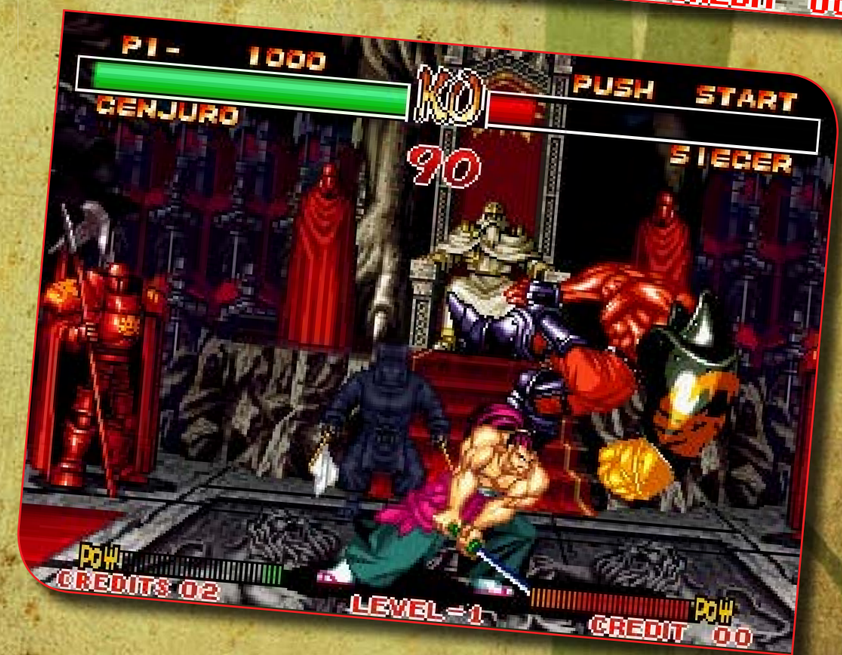
PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Kong Kuwata
Gosta: Jogos de azar
Não gosta: Dos "mocinhos"
Defeito: Nenhum
Ídolo: Nenhum
O caminho da espada é ?:
"Uma habilidade para matar pessoas"

Genjuro é um samurai temido por muitos, inclusive por Haohmaru, que no passado foi um grande amigo seu. Assim como Haohmaru, Genjuro também foi pupilo de Nicotine. Para sobreviver, trabalha como assassino de aluguel. Na adolescência, Genjuro matou um dos clientes de sua mãe (que era prostituta) que tentou agredí-la. Ao sair de casa, sua mãe o atacou, deixando uma grande cicatriz em suas costas.

Com um design simples porém provocativo, Genjuro é um dos personagens mais carismáticos da série. Nada contra Ukyo Tachibana, mas Genjuro é o rival perfeito para Haohmaru. Seus golpes fortes possuem ótimo alcance. Sua magia tem uma excecução muito rápida, ótima para pressionar adversários a média distância. Seu golpe antiáereo apesar de ter um visual belíssimo, pode ser neutralizado com espadas áereas fortes.





CHAM CHAM

PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Reiko Chiba
Gosta: Enguias e bananas
Não gosta: Moral
Defeito: Não ficar parada
Ídolo: Seu irmão Tam Tam
O caminho da espada é ?:
"Do que você está falando mesmo?"

Irmã caçula de Tam Tam, Cham Cham é uma jovem menina que age como um gato. Após perder a pedra Tangiers, a menina felina parte em busca do seu resgate junto com seu macaco Paku Paku, que na verdade é Tam Tam transformado, como forma de punição por não ter protegido a pedra sagrada de sua aldeia.

Uma das inclusões femininas desta versão. Cham Cham é um personagem cômico, nos moldes da também felina Felicia da série Darkstalkers produzida pela Capcom. Apesar de não possuir uma espada ou qualquer tipo de arma com corte, seu Bumerangue possui um bom alcance para compensar este detalhe. Um de seus golpes especiais, Cham Cham pula em direção ao oponente para aplicar vários arranhões. Além do dano, é um golpe difícil de defender.

NEINHALT SIEGER

PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Kong Kuwata
Gosta: Tortas
Não gosta: Sapos
Defeito: Sorrir pouco
Ídolo: Imperador da Prússia
O caminho da espada é ?:
"Ser um cavaleiro"

Sieger é um guerreiro prussiano e líder dos Cavaleiros Red Lion (Leão Vermelho). Ele foi até o Japão para enfrentar Mizuki e acabar com o mal que assolava o mundo. De volta para casa, Sieger se casa com Elizabeth, filha do rei da Prússia.

Com certeza este é um dos personagens mais atípicos da série não pelo seu design, mas sim por sua arma. Sieger usa uma espécie de luva de ferro que aumenta (e muito!) o dano de seus ataques. Seus golpes especiais além de devastadores, possuem um visual sensacional. Uma pena ele não ter aparecido novamente como personagem jogável na série (produziada pela SNK). Na quarta versão, ele aparece em alguns finais assim como Gen-an e Earthquake.

PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Atsushi Maeduka (Monster Maeduka)
Gosta: Bolo
Não gosta: Dor nas costas
Defeito: Nenhum
Ídolo: Nenhum
O caminho da espada é ?:
"Um processo para aperfeiçoar corpo e alma"

Nicotine é um sacerdote do templo Koka-in (um trocadilho com a palavra cocaína), localizado nas montanhas de Hida. No passado, Nicotine foi mestre de Haohmaru e Genjuro. Ao ficar sabendo que um dos seus discípulos ficou ferido após combater um grande mal, o velho monge viaja para salvá-lo.

Nicotine é um daqueles personagens que gera uma certa raiva contra os adversários por conta do seu tamanho: É difícil acertar o simpático monge. Possui magia alta e baixa como o tailândes Sagat da série Street Fighter. Um de seus golpes especiais consiste em inverter os comando do jogador. Seu ataque forte abaixado se aplicado no momento certo, pode ser um bom antiáereo.

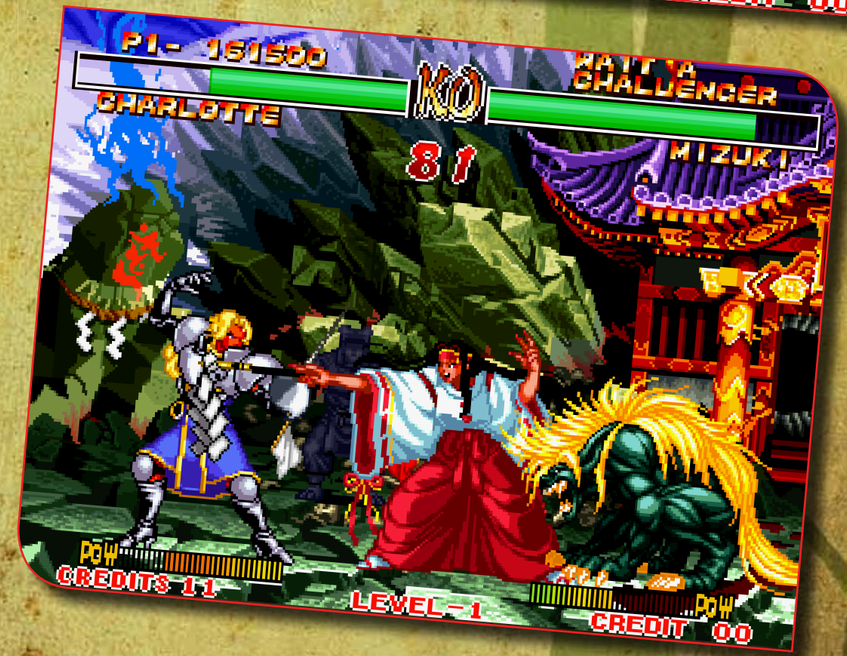
MIZUKI RASHOUJIN

PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Harumi Ikoma
Gosta: Cobras venenosas
Não gosta: Da escuridão profunda
Defeito: Nenhum
Ídolo: Ambrosia
O caminho da espada é ?:
"O caminho da destruição"

Ainda bebê, Mizuki foi jogada ao mar por seus pais que não tinham condições para criá-la por causa da pobreza. Por conta disso, seu espírito fez um pacto com Ambrosia, tornando-se a entidade do mal Rashojin Mizuki. Um século mais tarde, Mizuki foi desafiada por uma sacerdotisa chamada Bizuki que perdeu o combate e como consequência, acabou tendo seu corpo possuído pela feiticeira do mal.

Mizuki tem um visual incrível na arte assinada por Shiroi (como podemos ver ao lado esquerdo). Contudo, na hora do jogo este visual não é o que imaginávamos. Acho que isso acontece porque sua besta infernal não fica sempre na forma como é vista nas ilustrações oficiais. Acredito que com a tecnologia atual, Mizuki poderia ter um visual ainda melhor e um gameplay sensacional. Mesmo assim, lutar contra esta sacerdotisa é um dos maiores desafios que a SNK já entregou aos jogadores.



Curiosidades

Segundo o site wiki.shoryuken, os personagens Ukyo, Charlotte e Kyoshiro, são Top Tier, enquanto Hanzo Haohmaru e Nakoruru são Bottom Tier. Tier List são classificações que determinam o quão bom é o personagem de determinado jogo. Elas são definidas calculando o número de vitórias e derrotas que cada personagem tem contra outro. Porém, isto não que dizer que um personagem Top Tier não possa ser derrotado por um LowTier. Contudo, o desafio para obter a vitória é maior do que uma luta de mesmo nível.

Ukyo, Charlotte e Kyoshiro. Os melhores personagens de Samurai Shodown II segundo o site wiki. shoryuken

Curiosidades

O sapo que apareça durante as poses de vitória de Genjuro é uma referência a carta Yanagi ni Ono No Toufuu do baralho Hanafuda. Vale lembrar que o personagem teve grande inspiração neste típico jogo de cartas japonês e isto pode ser visto em seus golpes, que sempre mostram essas cartas.

Nicotine (abaixo) e Dakuan, (lado direito). Qualquer semelhança é mera coincidência. Ou não?

Nicotine Caffeine tem uma grande semelhança com o monge Dakuan, personagem do anime Ninja Scroll. O longa de animação foi lançado em junho de 1993 e Samurai Shodown II em outubro de 1994. Será que a SNK buscou inspiração na animação dirigida por Yoshiaki Kawajiri? Ao ver as imagens, tudo leva a crer que sim.

No Japão jogo é conhecido como Shin Samurai Spirits Haōmaru Jigokuhen.

Curiosidades

Em Samurai Shodown II é possível se transformar em bonequinhos (Super Deformed).
Não lembra? Não tem problema! Segue os comandos de cada personagem para você matar a saudade, ou a curiosidade.

Cham Cham

↘↓↙←↓↙+ C

Galford

→↘↓↙←→←+ C

Hanzo

→←→←→←↓+ A

Wan Fu

→←↙↓↘→←+ D

Nicotine

←↙↓↙←→+ D

Chartotte

↘↓↙←↓↙+ D

Gen-an

→↘↓↙←→↘↓↙←+ C

Haohmaru

→↘↓↙←→←+ B

Kyoshiro

→←↙↓↘→←+ D

Sieger

→↘↓↙←→←+ A

Earthquake

→←→←→←↓+ B

Genjuro

→↘↓↙←→←+ B

Jubei

→↘↓↙←→←+ D

Nakoruru

↘↓↙←↓↙+ D

Ukyo

↙↓↘→↓↘+ B

Curiosidades

Alguns personagens possuem golpes secretos. São eles: Haohmaru, Nakoruru e os ninjas Galford e Hanzo. Todos os golpes podem ser acionados há qualquer momento da luta. Abaixo segue os comandos para execução:

Haohmaru

Heaven Constraint Blast

↘←↙↓↘→←↓↙+ B +C

Nakoruru

Apefuchi Kamui Risse

↘↓↙←→↓↘+ B +C

Galford e Hanzo

Stealth

→←→←→←↓+ B+C+D

Com este comando, os ninjas ficam invisíveis até defender ou tomar um golpe do adversário. Com o Hanzo este recurso é muito útil para ataques surpresas. Já com Galford, o fator surpresa se perde por conta de Poppy não ter a mesma habilidade que o dono, entregando assim o local onde o ninja americano está.

Raramente no lugar de Hikyaku, Kim Kaphwan de Fatal Fury 2 aparece para entregar os itens aos jogadores.

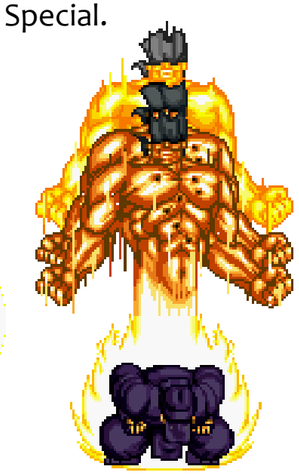
Kuroko também vira boneco

↙↓↘→↓↘+ D

Para lutar contra Kuroko é necessário vencer os quatro primeiros personagens cortando todos no final e não perder nenhum round.

Para habilitar Kuroko, faça o seguinte código na tela de seleção: ↑↓←↑↓→ + A. Você precisa segurar pra direita antes de pressionar o botão A. O código só funciona no modo versus.

Kuroko possui muitos golpes, a maioria de clássicos da empresa como Fatal Fury e Art of Fighting. Sua posição de luta é igual do personagem Tung Fue Rue de Fatal Fury Special.



Amakusa Shiro Tokisada

O Preço da Ousadia

Após o sucesso de Samurai Shodown II, todos esperavam anciosos pela terceira versão da franquia de espadachins da SNK. A curiosidade era grande em saber qual caminho a SNK ía adotar na produção do game. Teríamos um jogo totamente inovador, ou a empresa japonesa seguiria o famoso "*Em time que está ganhando não se mexe?*"

Meses antes do lançamento de Samurai Shodown III em 1995, a Midway lança a terceira versão do renomado Mortal Kombat, que também tinha uma grande missão pela frente: superar a segunda versão, considerada pelos os fãs a melhor da série clássica. Na questão gráfica, o game seguiu os passos dos antecessores utilizando a digitalização de personagens reais. Na jogabilidade foram incluidos os combos programados e um botão para correr. O jogo não agradou muito o público nem a crítica especializada da época. Uma das identidades mais importantes do jogo, a violência, foi reduzida nesta versão com

alguns momentos até cômicos em certos fatalities. Além de MK e antes do lançamento de SS III, A SNK lança Fatal Fury 3 - Road to The Final Victory, que tinha também como missão superar o bom spin-off Fatal Fury Special. FF 3 tem uma ótima direção de arte, belos gráficos, sprites totalmente novos, mas mesmo assim não caiu no gosto dos fãs da pancadaria. Uma das reclamações dos jogadores foi com relação a sua jogabilidade que exige comandos muitos precisos (as famosas "meia luas" devem ser feitas corretamente senão o golpe não sai) e isto na hora do empate compromete o desenvolvimento das batalhas, principalmente jogando contra outra pessoa. Isso sem contar a inclusão de mais um plano de batalha nas lutas (além do central, FF 3 tinha os planos superior e inferior). A ideia é até boa, mas não foi bem excecutada (isso foi corrigido na primeira versão da série Real Bout). Com este histórico, a SNK tinha motivos suficientes para não botar tudo a perder na terceira versão de SS, já que ao contrário do número dois, o número três não estava sendo sinônimo de boas sequências no mundo dos jogos de luta. Infelizmente não foi o que aconteceu...

A terceira versão de SS chega para os arcades em novembro de 1995 e não consegue repetir o sucesso das versões anteriores. O jogo não é ruim, mas como a SNK deixou todos mal acostumados com as duas primeiras versões, é inevitável uma certa frustação com o resultado final entregue. Uma das queixas é a quantidade de personagens. Em SS II o jogador tinha a disposição

Mortal Kombat 3 e Fatal Fury 3. Nada com o número 3 estava dando certo. Será que Samurai Shodown III teria o mesmo destino também?

Em Samurai Shodown III cada personagen possui dois estilos de jogabilidade. Nakoruru, por exemplo pode jogar com seu falcão ou com um lobo

A enxuta tela da seleção de personagens em Samurai Shodown III

17 personagens (incluindo Kuroko e Mizuki), em SS III este número caiu para 13 (incluindo o novo chefe Zankuro. O Kuroko desta versão não conta, pois ele se transforma em você). Porém, a quantidade reduzida de espadachins nesta versão é justificada na escolha no modo de jogo de cada um deles. Ao escolher o personagem existem duas opções de jogabilidade: Slash e Bust. Cada opção tem diferenças bem distintas. Em Slash, os personagens possuem golpes e características das versões anteriores (caso seja selecionado um personagem antigo). Por exemplo: Se você selecionar a Nakoruru Slash, ela terá seu falcão na hora da luta. Caso escolhe a opção Bust, no lugar do falcão, Nakoruru lutará com um lobo, além de ter novos golpes. A julgar a recepção do jogo pela crítica e público, esta inclusão não justifica a quantidade de personagens, ainda mais com a saída de outros como Charlotte (ódio!), Jubei, Cham Cham, Earthquake e Gen-An que eram preferidos dos fãs. Até o árbitro das lutas e o serviço de entregas Edo foram retirados (mas os itens ainda aparecem nos combates). A saída de alguns personagens é justificável por conta da nova proposta que a SNK introduziu nesta versão. Pela primeira vez na série, o elenco apesar de reduzido, faz jus ao título "Samurai" que o game carrega, diferente das versões anteriores que tinham alguns anacronismos com a inclusão de lutadores estrangeiros. Será que esta inadequação de personagens no contexto histórico do jogo não seria o charme das versões anteriores?

Novo visual de Kyoshiro

Como em alguns jogos da série KOF, agora é possível encher a barra POW por conta própria.

Na imagem do lado direito, cenário do personagem Galford mostrando a incrível evolução gráfica que o jogo teve com seus 282 megas muito bem trabalhados.

A jobabilidade também sofreu grandes mudanças. Os botões A, B e C são respectivamente os golpes de espada fraco médio e forte. Somente o botão D é utilizado para chutes. Apertando os botões A + B, obtém a esquiva já utilizada em The King of Fighters 95. Caso o comando seja feito com o direcional para frente perto do oponente, o personagem se movimenta com rapidez nas costas do inimigo possibilitando acertos precisos. A barra POW além de encher ao receber golpes do inimigo, agora ela pode ser preenchida pressionando os botões A + B + C como em alguns jogos da série The King of Fighters. Como em SS II, caso esteja desarmado, você pode utilizar o comando ←↙↓↘→ para interceptar o golpe de espada do oponente. Caso o comando seja feito com arma, é ativado o movimento semelhante ao bloqueio ofensivo de SS II, deixando o adversário com a guarda aberta para o contra ataque.

A grande evolução de SS III são seus gráficos belos e super detalhados. O jogo ganhou uma nova concepção artística mais próxima de um anime. A quantidade dos quadros de animações dos personagens é estupenda (repare nos personagens Genjuro, Kyoshiro e Ukyo se movimentando para

Da esquerda para direita, a evolução de Tachibana Ukyo desde a primeira versão da série lançada em 1993. A posição de luta do sprite da segunda versão (ao centro) serviu como base para aperfeiçoar o personagem no terceiro episódio da série.

Zankuro Minazuki, o novo desafio de Samurai Shodown III

frente e para trás), superando até alguns jogos produzidos pela a CPS -2 (placa arcade da Capcom). A trilha sonora também não deve nada em relação a parte artística e é uma das melhores já produzidas pela SNK (ao lado da também ótima trilha de KoF 96).

Ao invés de um feiticeiro ou uma sacerdotisa, o chefe de SS III é o espadachim Zankuro Minazuki. Com uma presença imponente, ao enfrentá-lo pela primeira vez, é impossível não dizer um "caramba!". O mesmo pode ser dito da sua espada, que possui quase o seu tamanho. Entretanto, seus movimentos e técnicas deixam um pouco a desejar na questão visual (Amakusa e Mizuki ganham neste aspecto), mas mesmo assim, Zankuro é um chefe bem difícil, principalmente se ele estiver com a barra POW cheia, pois qualquer erro, uma espadada é suficiente para finalizar o combate.

SS III é uma prova que o aspecto gráfico não é tudo em um jogo (grande destaque desta versão). Muitas técnicas utilizadas em SS II foram deixadas para trás para obter uma nova jogabilidade, que teve seus acertos como a extinção dos golpes fortes utilizando dois botões. Ficou mais prático utilizar o botão C para um ataque forte. Infelizmente ainda temos bugs como alguns problemas de colisões e golpes em falso (o golpe de espada não acerta o oponente mesmo que você esteja perto). A escolha do estilo de combate do seu personagem (Slash e Bust) é o destaque técnico desta versão, deixando as lutas menos previsíveis com a inserção de novas estratégias e golpes, algo

A escolha do tipo de jogabilidade do personagen entre Slash e Bust, é um dos acertos técncios desta versão.

semelhante em Street Fightet III, que você escolhe qual Super Arts você deseja utilizar na luta. Contudo, isto não justifica a pouca quantidade de espadachins que o game possui, principalmente a saída de alguns para a entrada de outros guerreiros com pouco carisma. O desequilíbrio de alguns personagens (está para nascer um antiáereo como a magia do Basara) contribui ainda mais para a desvalorização do jogo.

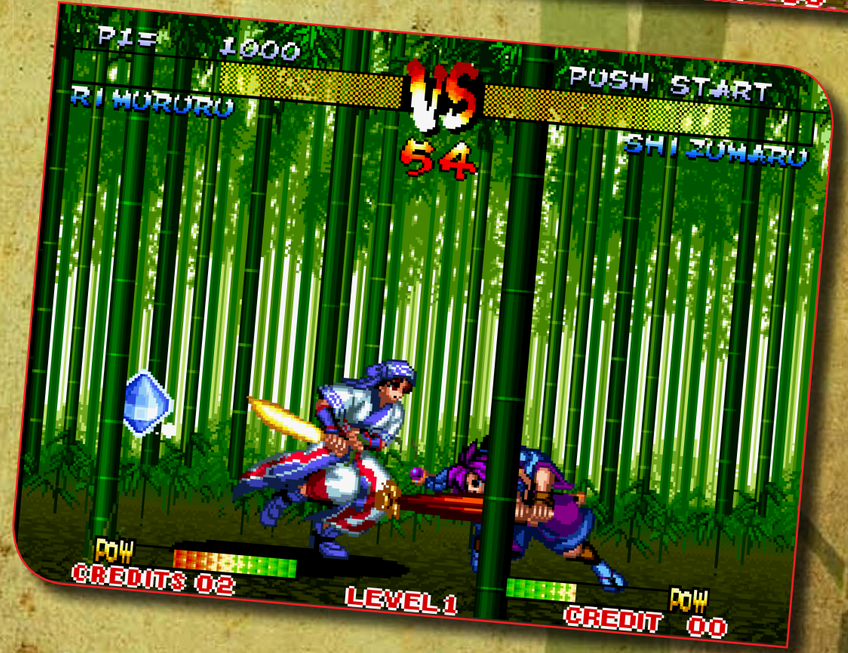
Seria esse o fim de uma das maiores séries dos jogos de luta? Não, não é o fim (ainda) da saga de espadachins, mas isto é assunto para outra história...

PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Tomo Sakurai
Gosta: Doces
Não gosta: Comida apimentada
Defeito: Sempre ser tratada como uma criança
Ídolo: Nakoruru
O caminho da espada é ?:
"Algo que minha irmã mais velha me ensinou."

Rimururu é a irmã caçula de Nakoruru e espera um dia ser uma rival a altura da irmã mais velha. A jovem guerreira não utiliza nenhum tipo de animal durante as lutas. Ao invés disso, ela tem ao seu lado o espírito do gelo Konril, dando-lhe a habilidade de congelar os adversários. Mesmo não tendo grande experiência em batalhas, quando Rimururu descobre que Amakusa está tentando corromper a meio ambiente, ela sai por conta própria para defender o espírito da natureza.

Com um design semelhante ao da irmã Nakoruru, (com exceção dos cabelos curtos), Rimururu não possui as mesmas técnicas nem o carisma da veterana lutadora da natureza. Sua magia pode ser um bom antiáereo dependendo da distância que o golpe é executado. De todos os personagens inseridos nesta versão, Rimururu é a menos interessante. Talvez o excesso de gelo seja o problema.

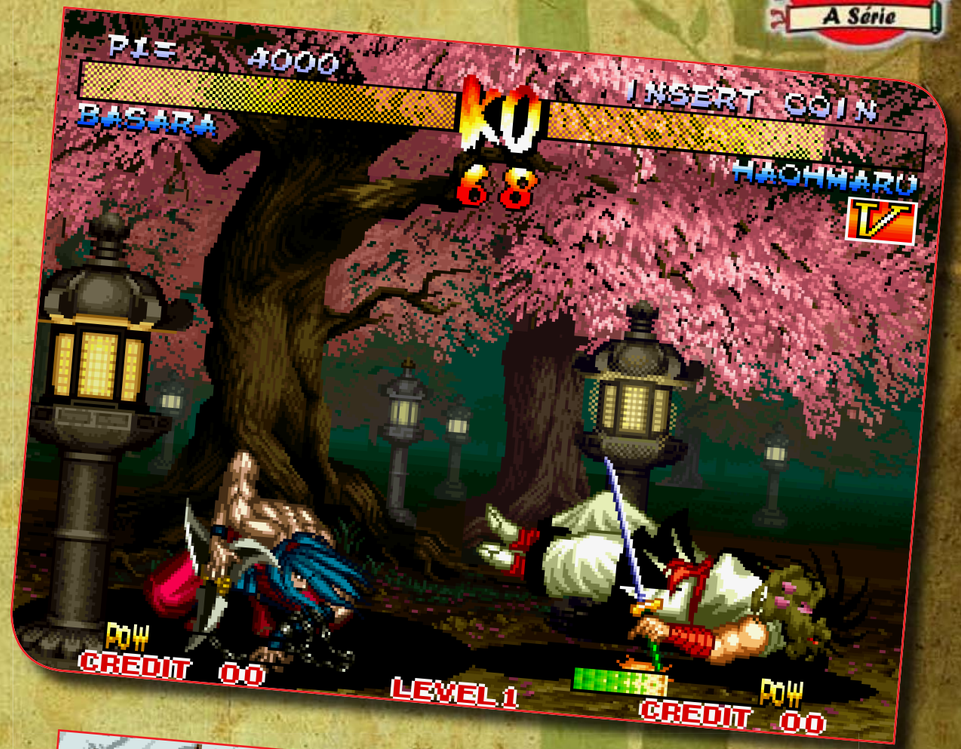


PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Masahiro Nonaka
Gosta: Kagaribi
Não gosta: Provavelmente do Zankuro
Defeito: Estar morto ao lado da Kagaribi
Ídolo: Kagaribi
O caminho da espada é ?:
"Um belissímo pesadelo..."

Basara foi assassinado junto com sua amada Kagaribi durante um dos vários massacres provocados pelo demônio Zankuro. Com muito ódio e raiva, Basara resurge como um yūrei (uma espécie de espírito) para concretizar um único objetivo: matar Zankuro Minazuki.

Sem sombra de dúvida, o melhor personagem incluso em Samurai Shodown III. Basara possui uma espécie de kusarigama (arma tradicional japonesa que consiste de uma foice ligada como uma corrente presa ao cabo), mas com uma shuriken grande de três pontas no lugar da foice. Estilo é pouco! Um de seus golpes especiais é um dos melhores antiáereo do jogo, onde ele arremessa a shuriken contra o adversário. A grande maioria dos seus golpes normais possui um ótimo alcance. Seu design é digno de anime, e talvez isso não seja á toa (maiores informações em curiosidades).



PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Miho Kaneda
Gosta: De boa comida
Não gosta: Do seu demônio interior
Defeito: Ser incapaz de dar uma boa risada
Ídolo: Um monge que o criou após perder a memória
O caminho da espada é ?:
"Algo que poderá ser útil algum dia..."

Shizumaru é o personagem principal desta versão. Ele está em busca do seu passado, já que não se lembra de quase nada. Tudo que ele lembra é de um arco brilhante de luz e de uma névoa vermelha, do qual um "fantasma" sai de dentro dela para realizar atos horríveis. Por conta dessas poucas lembranças, Shizumaru acredita ser a resposta para todas as suas dúvidas.

O novo héroi desta versão é um jovem como a Rimururu. Contudo, sua jogabilidade é mais interessante, assim como seu design, que representa bem o lado melancólico e tímido do personagem. Pode não parecer, mas Shizumaru luta com duas armas: uma espada e um guarda-chuva. Entretanto, caso ele perca o guarda-chuva por algum motivo, ele não usa a espada (vai entender). Um de seus golpes especiais consiste em girar o guarda-chuva, utilizando o mesmo como um escudo, sendo um bom antiáereo em alguns casos.

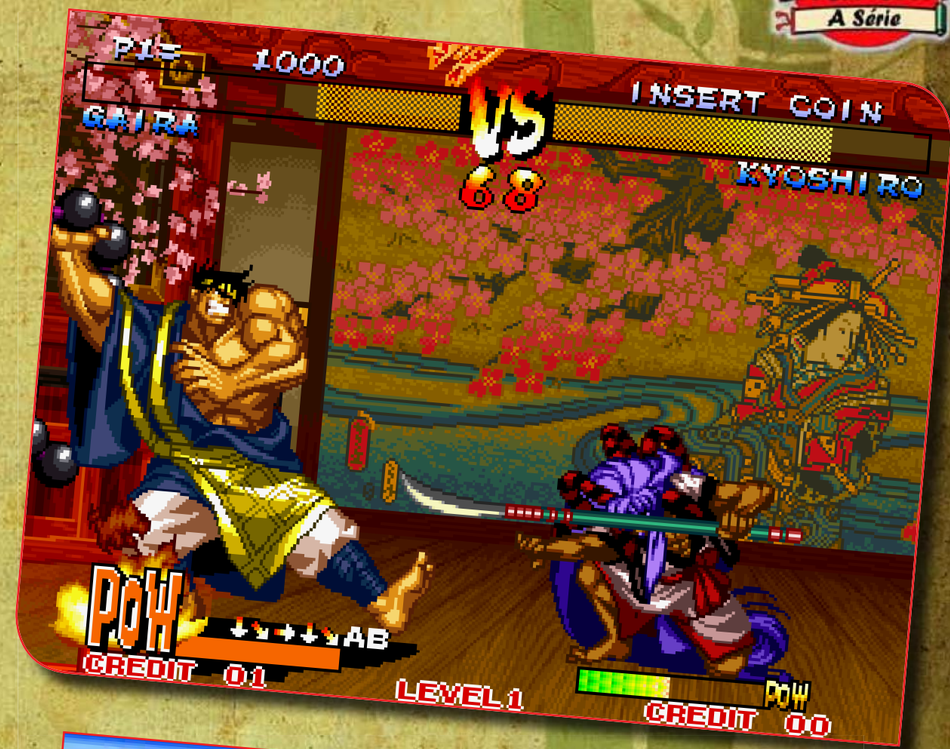
GAIRA CAFFEINE

PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Koji Mizutsu
Gosta: Lutas
Não gosta: Treino
Defeito: Ser temido pela as pessoas
Ídolo: Nenhum
O caminho da espada é ?:
"Armas são desnecessárias para se tornar um monge budista"

Durante suas viagens, Gaira testemunha Zankuro Minazuki assassinando uma vila inteira, mas ele não o impede por conta do medo que tomara conta do seu corpo naquele momento. Envergonhado por sua covardia, Gaira decide derrotar o demônio, mas ao encontrá-lo, Zankuro já estava morto. Assim, o neto de Nicotine pega o corpo do guerreiro, crema-o e enterra.

Na ausência de personagens grandes e fortes como Earthquake, Sieger Neinhalt e Wan-fu, Gaira torna-se (ou tenta ser) a nova opção para este segmento. Seu design é interessante na ilustrações oficiais, mas assim como Mizuki, na hora do jogo, ele acaba deixando a desejar. Talvez o motivo de tamanha estranheza seja por conta da sua arma, que na verdade nem é uma arma, mas sim um rosário budista gigante. Resumindo: Gaira é a junção de Earthquake (pelo tamanho) e Sieger (pelo combate corpo a corpo).



ZANKURO MINAZUKI

PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Hiroyuki Arita
Gosta: De grandes duelos
Não gosta: Do seu espírito fraco
Defeito: Ser incapaz de dominar seu demônio interno
Ídolo: Nenhum
O caminho da espada é ?:
"Minha lâmina pode rasgar os céus"

Zankuro é conhecido como "o demônio" por conta da sua ferocidade nas batalhas. Mesmo sendo um mestre na arte da lâmina, ele é conhecido pelos outros como um assassino. Zankuro espera calmamente por um guerreiro digno para um grande confronto.

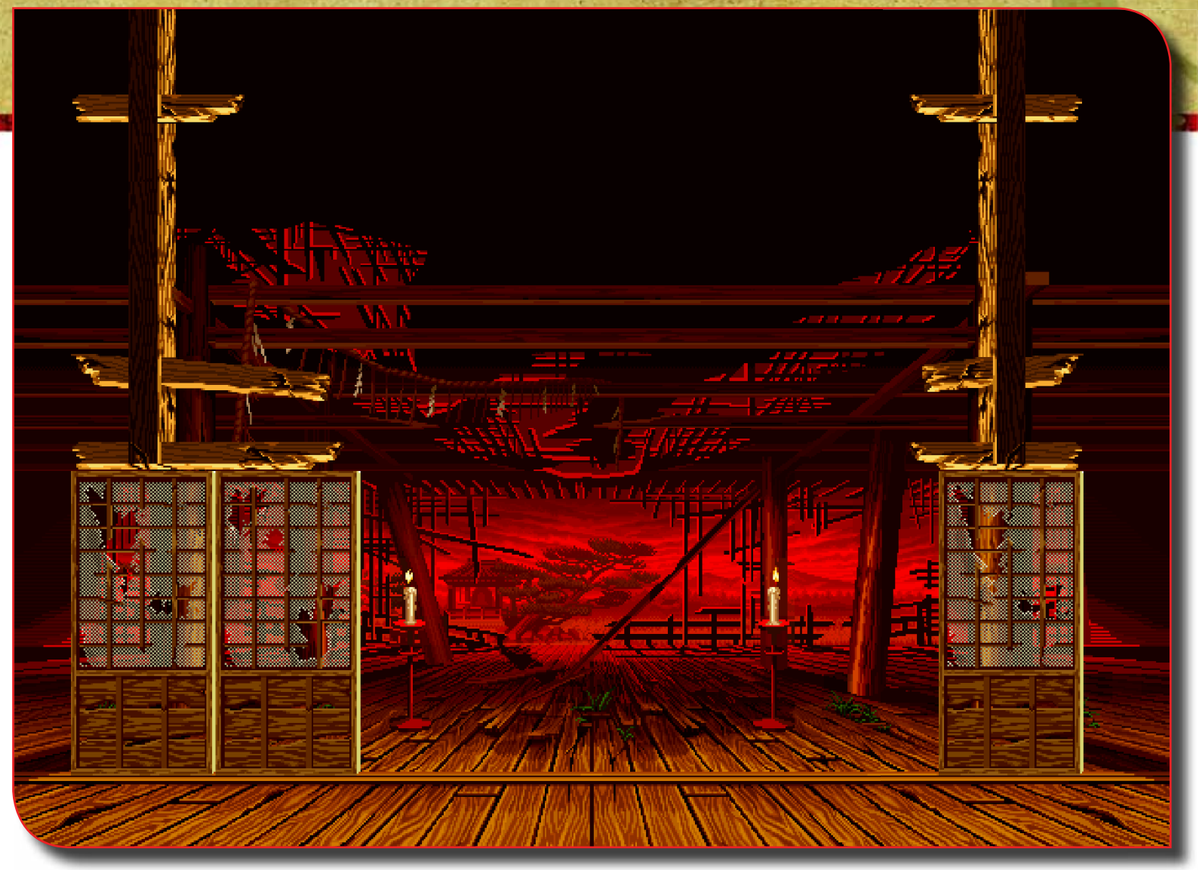
Ao contrário das versões anteriores que tiveram como chefes um feiticeiro e uma sacerdotisa, o desafio (e que desafio) final de Samurai Shodown III é um grande espadachim. Visualmente, Zankuro se destaca pela sua presença imponente diante dos adversários, mas seus golpes, apesar de conter bastante agressividade, falta um pouco mais de visual, algo que Samurai Shodown demonstra bem em seus golpes especiais com outros personagens. Acho que Zankuro caberia numa categoria "sub chefe" ao invés do desafio final.

Curiosidades

No Japão o jogo é conhecido como Samurai Spirits: Zankuro Musouken.

Basara

Pelo jeito a SNK gostou bastante de Ninja Scroll. Embora esta semelhança seja mais discreta do que em SS II entre Nicotine Caffeine e Dakuan, é quase impossível não dizer que a SNK se inspirou novamente no longa de animação. Buriki Basara pode até não ter um design parecido com o personagem Kimon Shijima de Ninja Scroll, mas outras características confirmam a paixão da SNK pelo o anime como o estilo de luta de ambos (ataques de longo alcance utilizando as sombras) e o cenário que são praticamente idênticos.



Na imagem ao lado esquerdo, o cenário de Basara em SS III. Abaixo, imagens do personagem Shijima e do seu cenário no anime Ninja Scroll. Coincidência novamente?

Curiosidades

A princípio, acreditava-se que Shizumaru tivesse sido inspirado no personagem Himura Kenshin do mangá Rurouni Kenshin, mas não foi apesar da ligeira semelhança (principalmente pelos cabelos). Os produtores se inspiraram em Kurama de Yu Yu Hakusho.

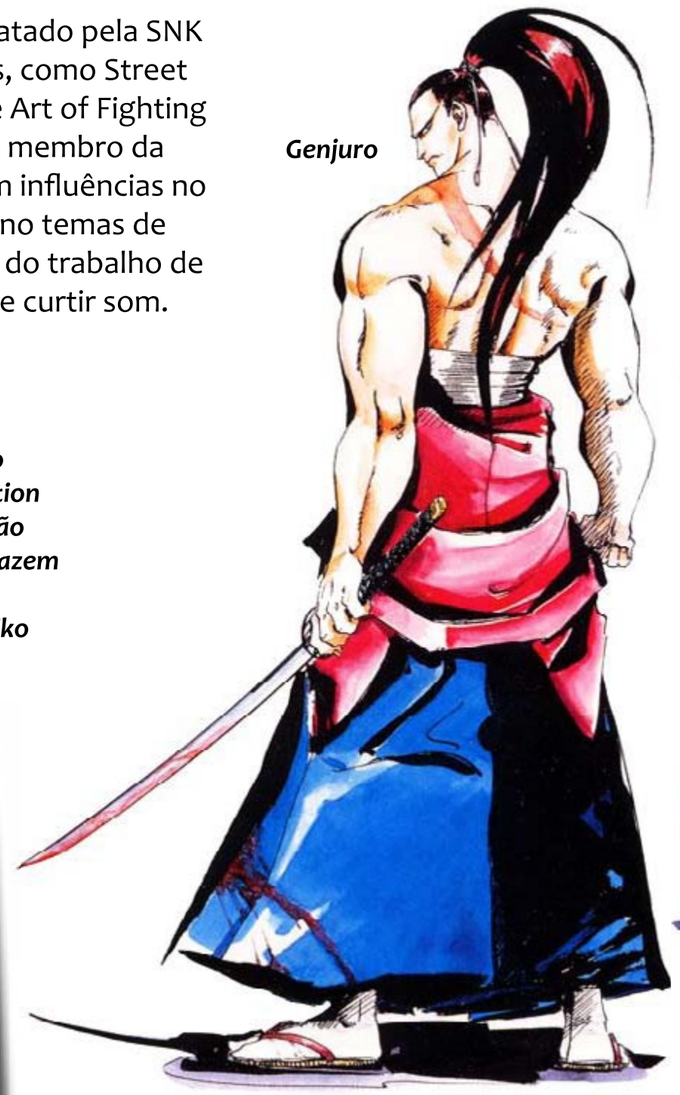
Na imagem acima, o protagonista de SS III Shizumaru, já na figura ao lado temos Kurama, personagem da série Yu Yu Hakusho. Até que ambos são bem parecidos não é mesmo?

Samurai Shodown III foi produzido pela Garapagos Team, ao contrário das primeiras versões. Bem provável que o grupo queria mostrar do que era capaz e com isso, resolveu renovar totalmente a série. Bom, o resultado deste trabalho você já sabe.

Masahiko Hataya

Mais conhecido pelo seu pseudônimo Papaya, Hataya foi contratado pela SNK em 1988 e trabalhou na composição de trilhas para vários jogos, como Street Smart, Mutation Nation, Fatal Fury 2, Samurai Shodown, a série Art of Fighting e alguns jogos da franquia The King of Fighters. Ele também foi membro da SNK's Sound Team, onde ficou conhecido por seus arranjos com influências no bom e velho Rock and Roll. Em Samurai Shodown III trabalhou no temas de Galford e Genjuro (versão arranged). Para conferir a qualidade do trabalho de Hataya, basta clicar em algum dos personagens ao lado direito e curtir som.

Street Smart (lado esquerdo) e Mutation Nation (abaixo), são alguns jogos que fazem parte do currículo musical de Masahiko Hataya



Genjuro

Galford

Curiosidades

Segundo o site spirits.kaillera, os personagens Haohmaru (Bust) e Nakoruru (Slash) são Top Tier, enquanto Ukyo (Slash) e Basara (Bust) são personagens Bottom Tier.

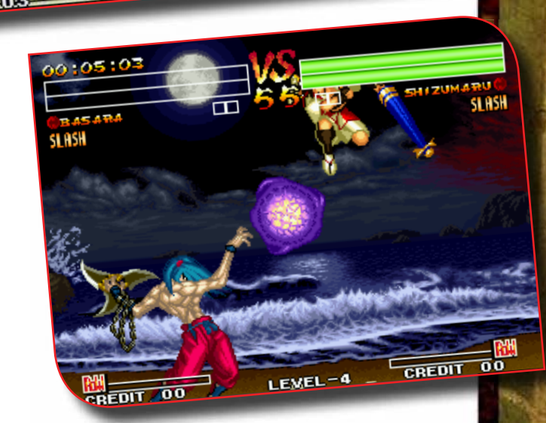
Nem tudo esta perdido

Definitivamente o número três não deixou boas lembranças na sequência das maiores séries de luta nos anos 90. Há quem diga que só a SNK provou deste "remédio" com a terceira versão dos jogos Art of Fighting, Fatal Fury, The King of Fighters e por fim, Samurai Shodown. Errado. A Midway com Mortal Kombat 3 e a Capcom em 1997 com Street Fighter III: The New Generation também sentiram um pouco deste gosto amargo. Restava então para a SNK (Midway e Capcom também), colocar uma pedra no passado e buscar uma solução para tudo isso. Ultimate Mortal Kombat 3 é um upgrade da versão anterior que traz de volta alguns personagens clássicos que ficaram de fora da terceira versão para tentar resgatar a reputação da série. A SNK lança Real Bout Fatal Fury, um spin-off da clássica série Fatal Fury para corrigir erros e aperfeiçoar o que Fatal Fury 3 tinha de melhor. O mesmo

Nem a Capcom escapou do número três. Street Fighter III: The New Generation também não consquistou o público. Isso só aconteceu com a terceira versão da série. Nas imagens acima, Real Bout Fatal Fury e The King of Fighters 97 eram as soluções para corrigir erros do passado.

foi feito com de The King of Fighters 97. Nesta versão, o jogador pode optar entre a jogabilidade com a esquiva para o fundo (versões 94 e 95), ou o rolamento que ninguém gostou na época (da versão 96). Somente a série Art of Fighting que não teve mais nenhum episódio lançado, tendo a mediana terceira versão fechando uma das primeiras séries de luta da antiga SNK.

Assim como os demais jogos citados (com exceção de Art of Fighting 3), Samurai Shodown também ganhou uma sequência em 1996 para tentar consertar as falhas da versão anterior. Apesar de não ser um novo Samurai II como muitos esperavam, Samurai Shodown IV consegue cumprir seu dever em trazer aos fãs da série um jogo divertido e bem superior que Samurai Shodown III. Para começar, retornam ao elenco a francesa Charlotte (Eba!), o samurai Jubei e Tam Tam, que só tinha participado da primeira versão até então. Além do retorno dos personagens clássicos, mais dois lutadores chegam para completar o panteão de espadachins: Os irmãos ninja Kazuki Kazama e Sogetsu Kazama. Nesta versão não há nenhum chefe novo. A novidade neste quesito fica por



Para a alegria de muitos (inclusive a minha), alguns personagens clássicos retornam em Samurai Shodown IV. Tam Tam (que só tinha participado como personagem jogável somente na primeira versão), Charlotte (Eba!) e Jubei dão as caras novamente

Em SS II Genjuro tinha seis 6 quadros de animação na sua posição de luta. Na terceira versão, além da renovação total dos sprites, a animação também recebeu tratamento especial. Genjuro possui 76 quadros de animação na sua posição de combate. Já na quarta versão, além da paleta de cores ter mudado (para tons mais claros), a quantidade de quadros de animação também caiu: de 76 passou para 38. Mesmo com a redução, o resultado final ainda é bonito.

Samurai II

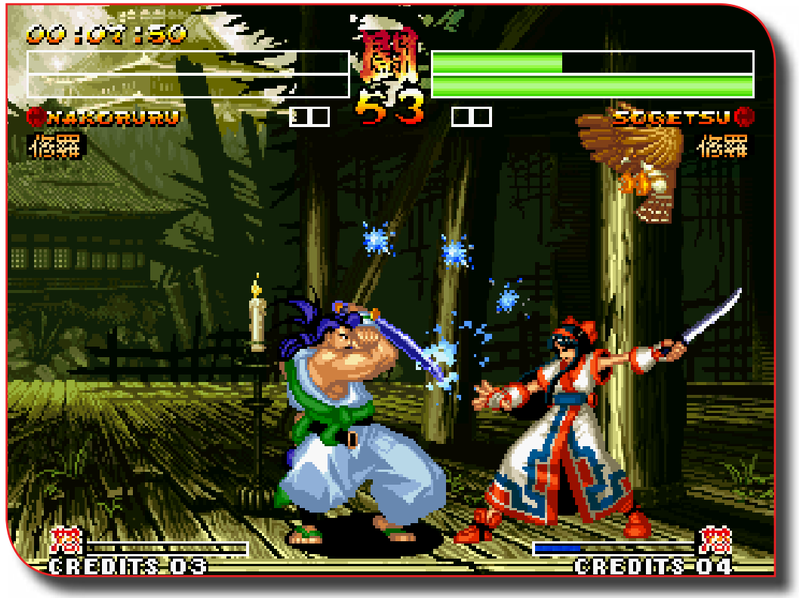
Samurai III

Samurai IV

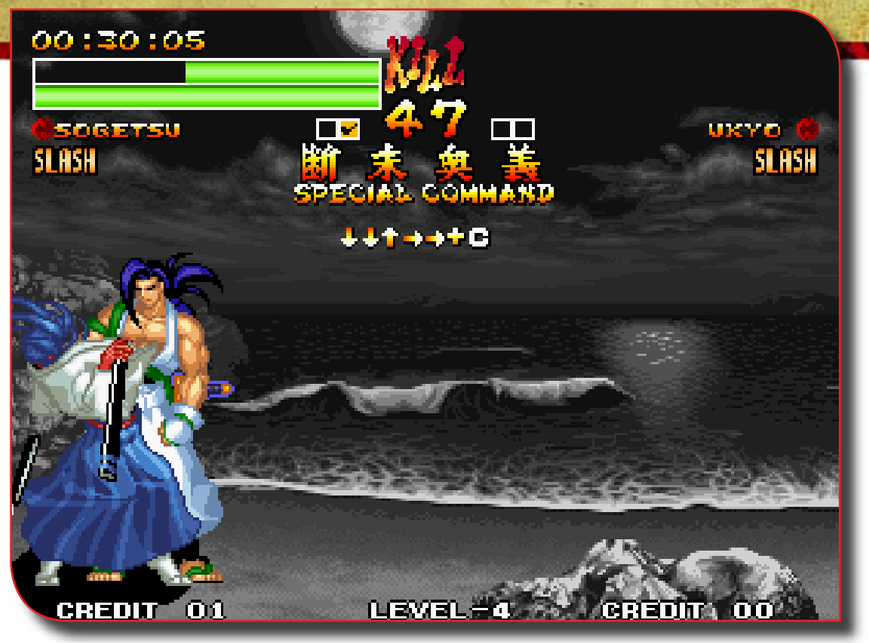
conta do tempo que o jogador tem para finalizar o jogo. Caso a partida seja finalizada dentro do tempo estipulado, você enfrentará seu rival após o confronto com Zankuro.
A visual do jogo segue a mesma direção artística da terceira versão, mas com uma cartela de cores mais "clara", dando um ar menos dark. Um exemplo claro disso são as cores dos personagens (repare no Genjuro de SS IV com o da versão III). Um pequeno detalhe da parte gráfica que ficou um pouco inferior (pouca coisa mesmo) comparado com Samurai Shodown III é nos quadros de animação de alguns personagens. Novamente vale o exemplo de comparação entre o Genjuro e Kyoshiro de ambas a versões. Conhecendo a qualidade da era de ouro da SNK, fica a dúvida do porque desta ação em relação a este critério que era um dos pontos altos do capítulo III. A escolha do tipo de personagem entre Slash e Bust também continua nesta versão.

A jobabilidade continua a mesma, porém novas inclusões neste quesito deixaram o jogo ainda melhor. Pressionado os botões A + B + C, não existe mais a possibilidade de encher a barra POW. Ao invés disto ocorre a "Explosão de Raiva", recurso que aumenta o poder de ataque do personagem e ainda permite executar um golpe que causa bastante dano, pressionado os botões B + C + D. Contudo a "Explosão de Raiva" só pode ser utilizado uma vez por luta. O comando para aplicar os Super

Sogetsu Kazama



Kazuki Kazama



Samurai Shodown IV inspirou-se em algumas das mecânicas de Mortal Kombat 3, como os famosos fatalities

Golpes Especiais é o mesmo para todos os personagens (←→↓+ AB) Já com o comando ↓↙←→+ D, você repele o golpe de espada do oponente de forma agressiva como em Samurai Shodown II, dando abertura para um contra ataque. A grande mudança até então na jogabilidade fica por conta da inclusão de combos programados (como em Mortal Kombat 3). Aplicando o combo de 15 hits você preenche a barra POW que nesta versão, permite que você execute um golpe especial mais forte, semelhante aos ataques especiais EX de Street Fighter IV. A diferença aqui é que os golpes especiais podem ser aplicados enquanto a barra ainda estiver cheia. A inclusão de combos na série deu um novo ar para Samurai Shodown e isto é inegável. Entretanto, a jogabilidade que tínhamos nas primeiras versões onde era necessário pensar bem antes de aplicar qualquer ataque aqui, não tem tanta importância já que golpes em sequência exigem um combate mais próximo tirando assim, um pouco do charme que fez Samurai Shodown ser um jogo diferente dos demais títulos da época. Outro detalhe inspirado na série Mortal Kombat foi colocado aqui: Samurai Shodown IV também tem fatalities! O comando para a execução é o mesmo para todos os personagens (o comando aparece na tela). Contudo, não é sempre que é possível aplicar o golpe final. Geralmente ele fica disponível após uma grande vitória, com golpes precisos e sem perder muita energia. Sem dúvidas, esta é a versão mais violenta da série. As finalizações menores que ocorriam nas versões anteriores (como cortar o personagem ao meio) aparecem novamente, mas com um visual mais impactante. Em algumas finalizações, o personagem pode tomar um banho de sangue do adversário.

Este é o último jogo que conta com as ilustrações de Shiroi que mesmo sendo belas, não são as melhores da série. Coincidência ou não, a saída de Shiroi também simboliza o fim da série (pelo menos dos bons jogos) antes da falência da SNK em 2001. Diferente da série Art of Fighting que infelizmente não teve um último jogo digno para encerrar a trilogia com chave de ouro, Samurai Shodown IV cumpre seu papel deixando para os fãs de Haohmaru e companhia um belo jogo, provando que erros podem ser uma verdadeira prova de superação.

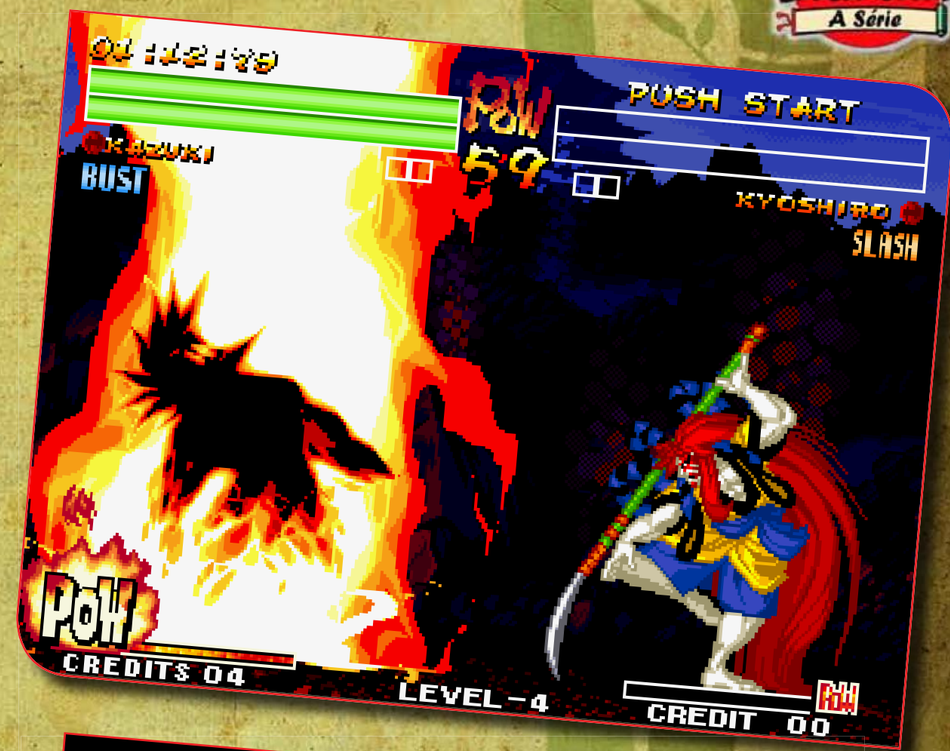
KAZUKI KAZAMA

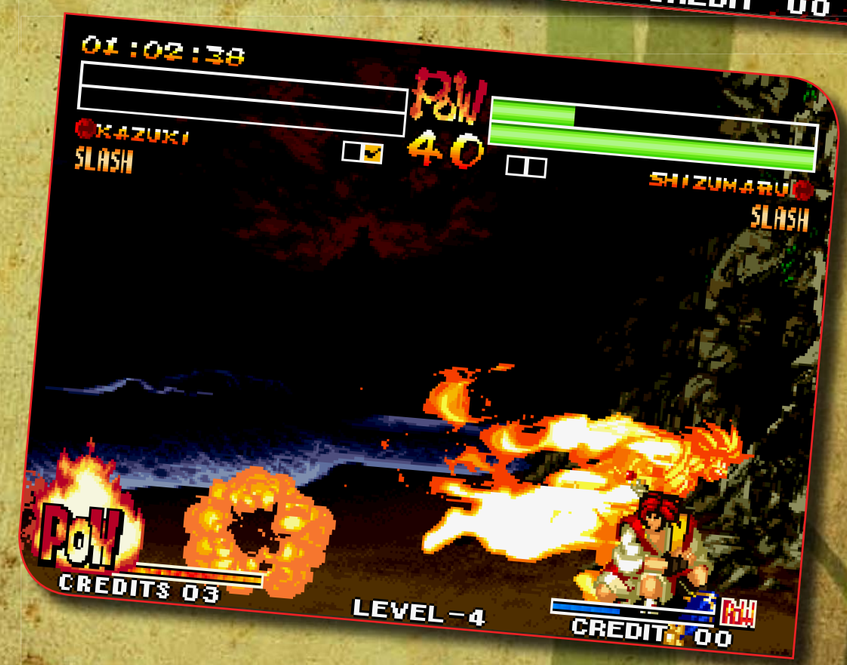
PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Atsushi Yamanishi
Gosta: Javali
Não gosta: Lagartas
Defeito: Ser incapaz de derrotar seu irmão
Ídolo: Seu mestre
O caminho da espada é ?:
"Se a batalha esquentar o suficiente para me queimar por completo, que assim seja.""

Ao saber da angústia que aflige sua irmã mais jovem é por causa do surgimento das forças demoníacas de Amakusa, Kazuki decide quebrar as regras do seu clã, tornando-se um ninja renegado, dirigindo-se ao reino de Shimabara onde o mal reside para destruí-lo.

Kazuki Kazama é um dos novos ninjas de SS IV. Seu design além de original, demonstra pefeitamente seu lado renegado (e até meio desleixado). Seu golpe forte com a espada possui um bom alcance. No salto, seu golpe forte torna-se um eficiente antiáereo, nos mesmos moldes da personagem Nakoruru. Sua magia tem uma excecução uma pouco lenta, mas a velocidade do projétil até o oponente é bem rápida.





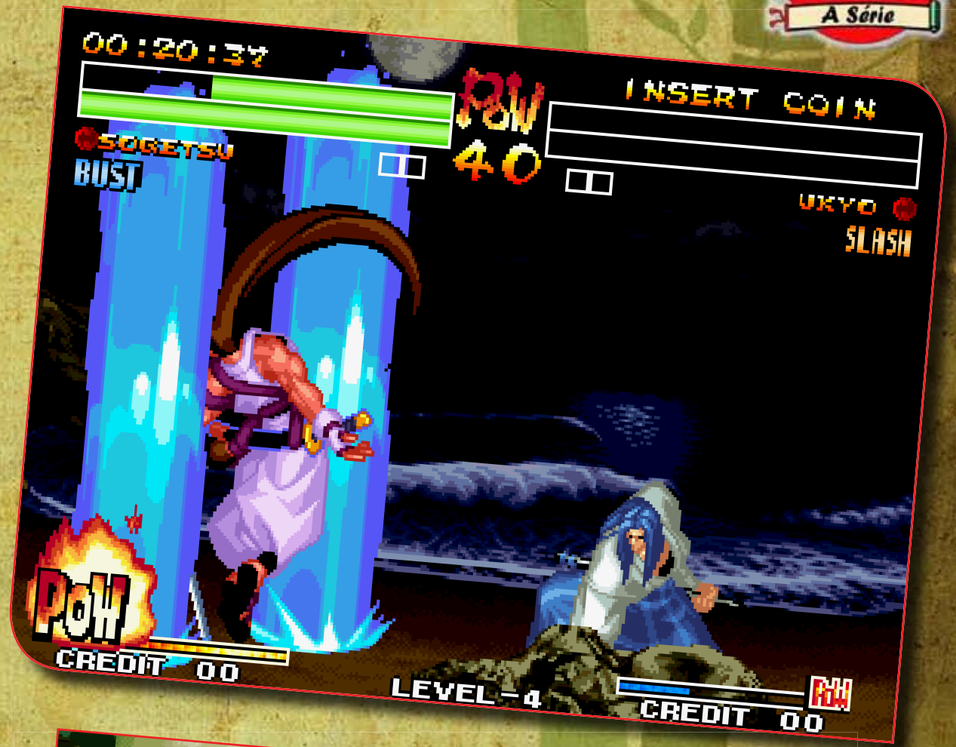
SOGETSU KAZAMA

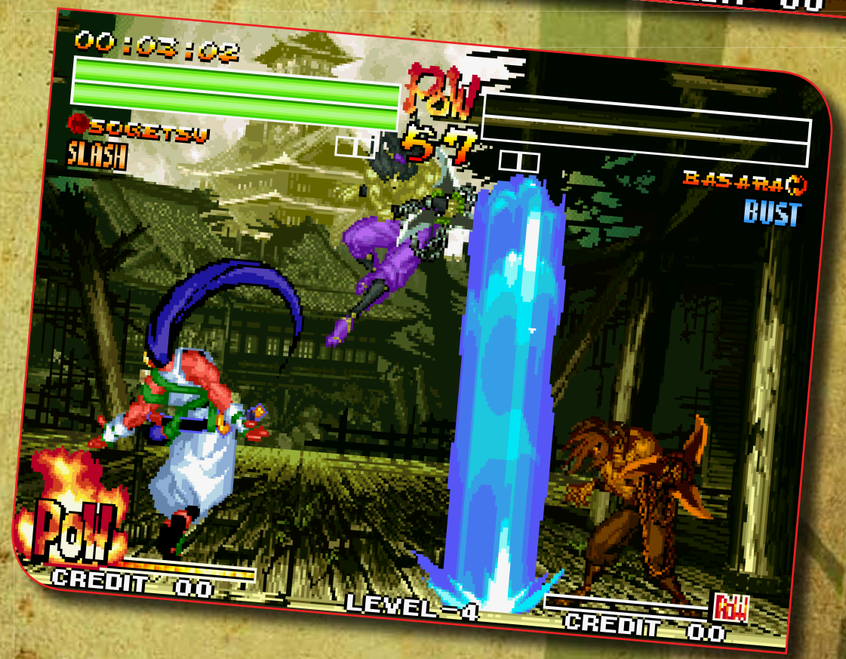
PERSONAGENS

Ilustrador: Eiji Shiroi
Dublador: Naoki Oikawa
Gosta: Dos pratos saborosos de Kazuki
Não gosta: Não definido
Defeito: Ter inveja das habilidades ilimitadas de seu irmão Kazuki
Ídolo: Nenhum
O caminho da espada é ?:
"Um método eficiente para matar pessoas.""

Ao descobrir os planos de Kazuki, Sogetsu deve capturar seu irmão renegado conforme ordens do seu clã. Enquanto o ninja da água rastreia os passos de fogo do irmão, Sogetsu também encontra o Castelo Negro no qual está Amakusa.

Sogetsu assim como o irmão Kazuki também é um ninja, com um ótimo design, bem ao estilo anime. Diferente do irmão que possui uma postura desleixada, o ninja que controla a água possui um perfil arrogante. Um de seus golpes especiais, Sogetsu cria uma coluna de água, servindo como um ótimo antiáereo. Seu golpe forte com espada deve ser usado com cautela, já que ele se desloca demais para aplicar o movimento, dando abertura a contra ataques caso seja defendido pelo adversário.





Curiosidades

As personagens Nakoruru e Rimururu são imunes ao golpe Overkill (o Fatality de SS IV). Contudo, isto não se aplica a outra mulher do jogo, a francesa Charlotte (injusto!).

No Japão o jogo é conhecido como Samurai Supirittsu Amakusa Kōrin.

Segundo o site spirits.kaillera, os personagens Nakoruru (Slash) e Sogetsu (Bust) são Top Tier, enquanto Basara (Bust) e Rimururu (Slash) são personagens Bottom Tier.

Curiosidades

Abaixo você confere a cronologia da série:

Os tutoriais da SNK são uma marca registrada de seus jogos nos anos 90. Ele passava ao jogador os comandos da jogabilidade de um determinado título, mas alguns comandos nunca foram ensinados neste tela, como o bloqueio ofensivo de SS II.

Nobuhiro Watsuki, criador da série de anime Rurouni Kenshin é fã da franquia de espadachins da SNK.

Menção Honrosa
Samurai Shodown RPG

Conhecido como Shinsetsu Samurai Supirittsu Bushidō Retsuden no Japão, SS RPG foi lanaçado em 1997 para o Neo Geo CD. A expectativa e curiosidade eram grandes para saber como ficaria uma versão de um dos maiores jogos de lutas da SNK no mundo do RPG. Por incrível que pareça, mesmo não sendo um grande jogo, o resultado final ficou acima do esperado. Além da versão Neo Geo CD, o game ganhou versões para os consoles Playstation e Sega Saturn. Por conta da memória RAM do console da SNK (um dos trunfos do Neo Geo), SS RPG originial possui mais quadros de movimentação nos sprites na hora dos combates, além de contar com outras animações exclusivas para determinados inimigos.

O fim da era Edo

Na imagem ao lado direito Shiki, personagem de Samurai Shodown 64 na bela ilustração de Kitasenri. Uma pena a beleza ficar só no papel.

Antes mesmo da falência da SNK em 2001, SS já não era mais a série que conhecemos nos primórdios dos anos 90. Em 1997 a SNK lança Samurai Shodown 64, levando o jogo para um mundo (não muito acolhedor) 3D. A direção de arte da produção é muito boa, com personagens interessantes como Shiki, e o último chefe Yuga. Uma pena que o belo trabalho visto nas belíssimas ilustrações de Kitasenri não seja refletido na hora do combate. SS 64 tem uma jogabilidade muito ruim, e gráficos datados para a época. Mesmo com uma recepção negativa do jogo anterior, a SNK insistiu com a sequência Samurai Shodown 64: Warriors Rage, mas sem sucesso. O único acerto da sequência fica por conta das ilustrações feitas novamente por Kitasenri, que estão ainda mais belas. E para fechar "com chave de ouro" a saga no universo 3D, em 1999 é lançado para Playstation Samurai Shodown: Warriors Rage, exclusivo para o console da Sony. O jogo passa-se 20 anos depois da primeira versão. Haohmaru é o único remanescente dos jogos anteriores. Os mesmos pontos positivos e negativos encontrados nos arcades produzidos para a placa Hyper NEOGEO 64, também são encontrados neste título. Nem os jogos produzidos em 2D na era SNK Playmore foram suficientes para trazer todo o prestígio que Samurai Shodown conseguiu no passado. Chega a ser irônico ver uma franquia que inspirou a série Soul Calibur não conseguir se sustentar ou ao menos, aproveitar o ótimo momento dos jogos de luta que voltaram à cena por conta de Street Fighter IV. O último jogo da série The King of Fighters, no caso a versão XIII, é o único acerto da SNK Playmore que mesmo com alguns pontos negativos, conseguiu aproveitar o momento da cena competitiva atual.

Os ventos ainda sopram para o lado dos confrontos, resta apenas à SNK Playmore sacar sua espada da bainha novamente para ingressar na batalha. Chances para vitória? Somente lutando para saber.

ESPECIAL

DE JOGADOR PARA PROGAMER

Jogos feitos por fãs...

por Alexandre Woloski

DE JOGADOR PARA PRODUTOR

Desde o início dos tempos o ser humano tem o hábito e a necessidade de criar as coisas. É de nossa natureza adaptar nossos desejos do jeito que pensamos e queremos. Com isso acabamos criando a roda, o sistema de irrigação, os computadores, os automóveis e outros inúmeros objetos que nos foram úteis até hoje.

Cada um de nós gostaria de criar algo que nos fosse útil para o momento ou até mesmo no futuro, basta ter criatividade e o dom para as coisas. Todos têm seus assuntos preferidos, alguns gostam de filmes, outros gostam de esportes, outros de música e por aí vai. Agora pare para pensar, quem nunca imaginou um final alternativo para o seu filme favorito? Aposto que muitos já pensaram nisso.

Nós gamers, não somos diferentes, todos um dia já imaginaram o seu jogo preferido com um final diferente, ou com mais personagens e até mesmo refeito com gráficos melhores. Acontece que com a evolução da tecnologia ficou cada vez mais fácil utilizar ferramentas para criar seu próprio jogo em sua residência. Um exemplo disso é o RPG Maker, onde você pode criar qualquer personagem e história de uma maneira fácil e prática.

Mas e quando a paixão por desenvolver um jogo se torna mais do que um hobbie e vira algo sério? Como as séries hoje em dia são bem amplas e com um leque enorme de histórias sobre cada uma, os jogadores cobiçam cada vez mais poder desenvolver o jogo do seu próprio jeito, ou até mesmo ensaiar uma sequência de determinado título.

Normalmente as idéias surgem em foruns pela internet, onde são debatidos jogos que jamais ganharão uma sequência ou remake, a partir daí os fãs começam a trabalhar em cima de determinado projeto e depois disso, o céu é o limite.

Pensando nisso a Game Sênior preparou este especial para seus fãs, mostrando alguns projetos interessantes desenvolvidos por fãs, e que muitas vezes acabam ficando melhor que o próprio game original.

STREETS OF RAGE REMAKE

Para iniciar a matéria eu trago aqui o mais conhecido de todos até o momento: Streets of Rage Remake. Desenvolvido por fãs que fundaram o grupo Bomber Games, o título levou 8 anos de produção e conta com 19 personagens diferentes e 103 fases.

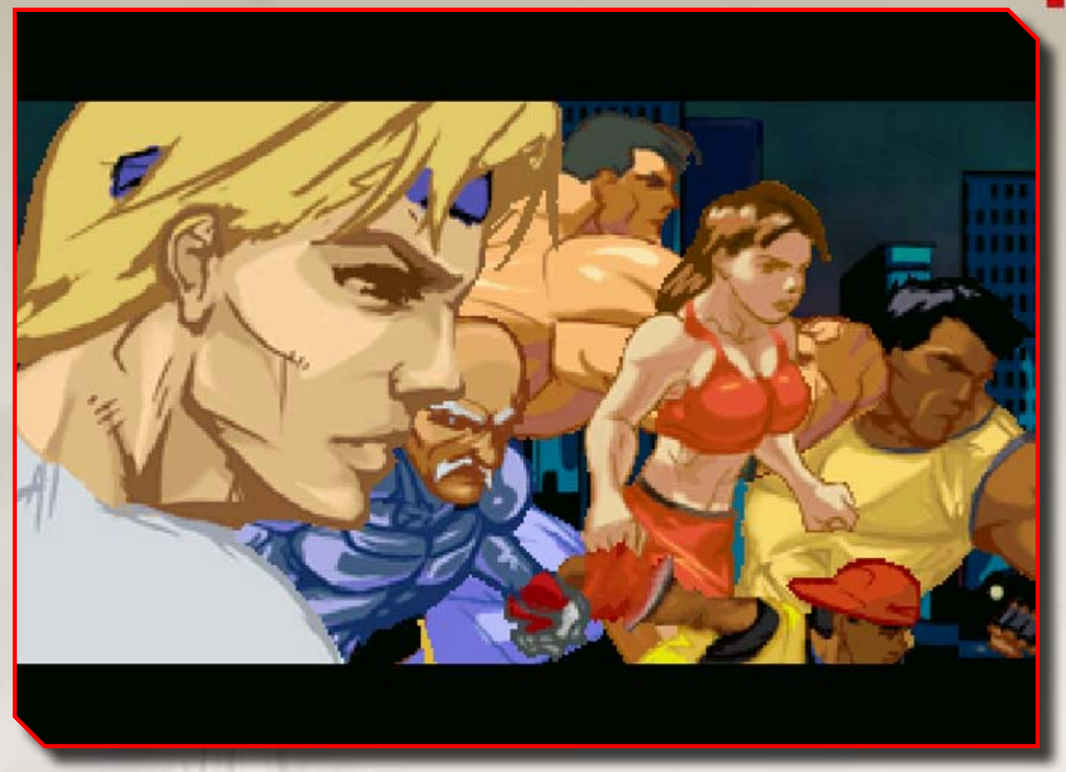
A franquia foi enterrada faz muitos anos, mas os fãs retrogamers ainda mantém viva a paixão pela série, o que acarretou na idéia de produzir este remake clandestino em suas próprias casas sem qualquer amparo financeiro, utilizando apenas de seus próprios recursos, isto pelo menos no início.

O jogo teve seu desenvolvimento iniciado em 2003 por um grupo de gamers que eram liderados pelo programador Bomberlink. A proposta era simples, prestar uma homenagem para esta franquia esquecida pela SEGA. Partindo deste princípio o grupo utilizou uma engine nova, com códigos de programação elaborados totalmente por eles sem utilizar os antigos, para recriar nos PC's os elementos clássicos da série e adicionar outros elementos novos e inovadores.

Como proposto desde o início, os elementos gráficos tinham por finalidade serem iguais aos do Mega Drive, adicionando apenas alguns retoques básicos para parecer o mais autêntico possível. A jogabilidade também foi mantida como a original, simulando perfeitamente a experiência do jogo clássico e adicionando alguns elementos para deixar o jogo ainda melhor.

As músicas foram totalmente remixadas e deixadas mais "atuais" do que as originais, deixando o jogo com um ar um pouco mais moderno. A dificuldade das fases é igual aos jogos anteriores, não pense que terá vida fácil por aqui. A diferença é que agora podemos jogar multiplayer com o segundo personagem sendo controlado pela máquina, que tem uma inteligência artificial bem aguçada e torna-se útil nos momentos mais difíceis.

As maiores diferenças estão na história, que agora é contada através de cutscenes, há a opção de por sangue nas batalhas, tornando o jogo muito violento. Outro ponto interessante são as rotas alternativas que foram viabilizadas para o jogador e a lojinha onde podemos trocar as moedas por itens para facilitar



a nossa vida, elemento este que já podia ser visto em vários outros jogos do gênero Beat 'em up na época. A primeira amostra do jogo pode ser conferida no mesmo ano de desenvolvimento, em 2003. Esta versão foi muito bem recebida pelo público, o que atraiu diversos colaboradores, mas era apenas o início de um projeto que ainda iria melhorar muito mais. Muitas versões foram lançadas a partir daí, mas foi no ano de 2006 que sairia a melhor até o momento, tornando se um grande sucesso no mundo todo, atraindo cada vez mais os olhos do público para o projeto.

Depois disto houve um hiato muito grande e não havia mais notícias sobre o projeto, o público já havia se esquecido de que existia este remake. Eis que em 2011 a Bomber Games lança a versão 5.0 desse clássico, causando uma euforia total por conta dos fãs antigos e novos da série, tornando-se um fenômeno na comunidade mundial dos retrogamers.

No final das contas, Streets of Rage remake é uma produção espetacular e que não cabe palavras para expressar o quão bom ficou este projeto desenvolvido totalmente por fãs da série, sem empresas por trás e muito menos a SEGA. Todo retrogamer deve jogar este título que é um trabalho impressionante feito pelo Bomberlink e sua equipe, os Bomber Gamers. Vale lembrar que o jogo é disponibilizado gratuitamente para download. Infelizmente nem tudo são flores, logo após sua distribuição online, a SEGA fez questão de tirar o jogo do ar, alegando que estava "protegendo suas franquias", o que é uma pena, pois os fãs fizeram um trabalho que a Sega nunca iria conseguir fazer, dada sua condição atual.

ROCK N' ROLL RACING 3D

Impossível algum gamer não ter jogado este título pelo menos uma vez na vida ou então ter ouvido falar dele. Rock n' Roll Racing é um dos jogos mais famosos de todos os tempos, ele figura na linha de frente dos jogos de corrida das gerações passadas, mesclando corrida com destruição, servindo de influência para diversos jogos da atualidade.

Mais uma vez os fãs cansados de esperar que as produtoras se movimentem para reviver as suas franquias clássicas, resolvem meter a mão na massa e produzir por sua conta e risco um jogo com elementos clássicos, porém completamente novo e engajado.

Em meados de 2009 um grupo russo independente teve uma grande iniciativa, recriar um dos maiores clássicos da história da

Blizzard e chutar inúmeras bundas por aí. O Yard Team, como foi nomeado, teve sua iniciativa em um fórum de retrogamers da Rússia que tinha como intuito produzir jogos independentes a sua maneira. Eles até já produziram jogos profissionais, mas ganharam notoriedade com o desenvolvimento deste remake.

A premissa era recriar os cenários do jogo clássico, porém agora com gráficos em 3D, trazendo uma jogabilidade totalmente clássica, mas com elementos novos, recriando a experiência do jogo original. É possível também mudar a câmera para uma visão mais atual, remetendo aos jogos do presente como Gran Turismo e Need for Speed, com a vista de trás do carro.

As músicas agora são totalmente em mp3 e não em midis como era antigamente. Além das clássicas Born To Be Wild, Paranoid e Highway Star, que continham no primeiro game, agora serão adicionadas mais algumas novidades. Sobre os personagens nada ainda foi dito, mas esperamos que os clássicos permaneçam.

O título ainda não tem data de lançamento definida, em seu vídeo de demonstração dizia que ele seria lançado ainda em 2012, mas estamos em 2013 e até agora não temos mais notícias do projeto. Esperamos que o jogo saia logo e que a Blizzard, a exemplo da SEGA, não boicote o lançamento do mesmo.

CHRONO TRIGGER RESSURECTION

Talvez este seja o projeto mais ambicioso e o que seria o melhor jogo feito por fãs lançado. Chrono Trigger é até hoje considerado um dos melhores jogos de todos os tempos, seja pela inovação de sua jogabilidade, ou talvez pela complexa e mirabolante história desenvolvida pela Squaresoft.

Em meados de 1999 um homem chamado Nathan Lazur resolveu desenvolver um remake de Chrono Trigger para o Nintendo 64. A idéia era basicamente fazer um jogo fiel ao clássico, mas com gráficos totalmente em 3D. Após juntar inúmeros membros para a equipe o projeto teve seu inicio, porém não durou muito, devido à inexperiência dos membros do grupo.

Anos mais tarde, após estudar e se especializar em desenvolvimento de games, Lazur resolveu reabrir o projeto e juntou uma equipe novamente, mas agora sua meta era desenvolver para a geração atual da época, PS2, GC e Xbox. Empolgado com a genialidade do projeto, Lazur começou a trabalhar ainda mais nele e dar vida aos personagens, caracterizando-os em modelos 3D.

Em 2004 eles já estavam prontos para dar uma amostra ao público e soltaram pela internet imagens do Chrono totalmente em 3D, com gráficos exuberantes nunca antes vistos daquele personagem. Pouco antes da E3 daquele ano, lançaram inúmeras imagens do jogo e não esperavam uma popularidade muito grande, sendo que era um projeto amador. Porém em uma semana o site conseguiu cerca de 1 milhão de visitas únicas, o que surpreendeu positivamente a equipe.

Como novamente nem tudo são flores, Lazur recebeu inúmeros e-mails de advogados da Square-soft, hoje Square-Enix, mandando desistir do projeto sob-risco de processo judicial. Após isso Lazur e a equipe foram obrigados a desistir do projeto, abandonando tudo que foi feito até então, anos de trabalho jogados no lixo.

A repercussão foi muito grande pela internet, os mais famosos veículos de comunicação gamer reprovaram a atitude da Square que não quis nenhuma conversa com a equipe que estava desenvolvendo o trabalho, fechando o projeto para todo o sempre.

Ainda hoje existem rumores de que a Square está trabalhando em conjunto com Lazur para tocar um novo projeto envolvendo a saga Chrono para frente. Esperamos que seja verdade em virtude do ótimo trabalho que estava sendo desenvolvido pela equipe de Lazur.

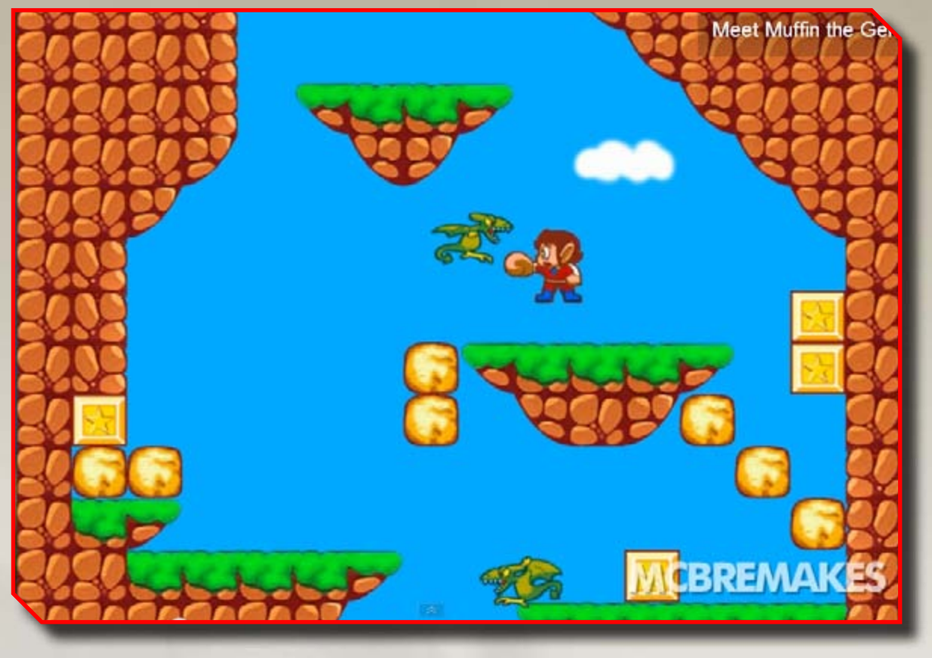
CHRONO TRIGGER: CRIMSON ECHOES

Diferentemente do Ressurection, Chrono Trigger: Crimson Echoes desafiou a Square e veio à tona para a internet em maio de 2009. O jogo começou a ser desenvolvido em meados de 2004, não sendo totalmente concluído, pois a Square boicotou seu lançamento alguns dias antes do anuncio oficial e eles resolveram largar o jogo do jeito que estava atingindo um percentual de 98% de sua totalidade, sendo que mais tarde ele teria sua versão completa liberada.

Ele foi desenvolvido em cima da ROM original de Chrono Trigger, usando a mesma engine e os mesmos gráficos, além de serem os mesmos personagens. O cenário varia e difere do original, pois foi muito bem trabalhado. O diferencial aqui é a história do game que trata de uma continuação direta de Chrono Trigger, uma coisa que os fãs sempre esperaram.

O jogo conta com aproximadamente 35 horas de jogo e com 10 finais diferentes, carregando a mesma premissa do original. A luta agora é contra um novo vilão que foi ressuscitado a partir do legado de Zeal.

O responsável pelo desenvolvimento deste título é o pessoal do Kajar Laboratories, que bateram de frente com a Square e mesmo assim lançaram sua versão do jogo para o mundo desfrutar. Para quem é fã da série vale a pena conferir esta continuação que foi muito bem feita pelo pessoal do Kajar. A recepção pelo público em geral foi boa, mas não teve um baque muito grande por ter sido pouco divulgado e a Square tentou de todas as formas tirar o jogo do ar.



ALEX KIDD HD

Não são apenas os gringos que sabem fazer remakes ou sequências dos jogos clássicos da geração passada. Um brasileiro chamado Marcelo Barbosa teve a grande idéia de desenvolver um remake em HD do clássico Alex Kidd in Miracle World. Barbosa que também é conhecido como MCBRemakes criou uma versão baseada na original, mas substituindo toda a arte do jogo por novas versões dos cenários, personagens e inimigos em alta definição.

Todos os elementos foram desenhados pelo próprio autor sem ajuda de designers gráficos, que podem ser conferidos apenas em vídeos, pois o jogo ainda não foi lançado. Mas Barbosa pretende lançar em breve este título, ainda sem uma data específica definida.

Vale ressaltar que recentemente o jogo foi lançado nas redes PSN e Xbox Live, porém sem qualquer melhoria gráfica, apenas adaptando o jogo de Master System para se jogar nos consoles atuais.

Segundo Barbosa o jogo está 40% concluído e está trabalhando como pode para lançá-lo o mais breve possível, mas apenas para amigos próximos ou conhecidos, pois ele tem medo que a SEGA boicote seu projeto e lhe monte uma ação judicial como fora feito em Streets of Rage Remake.

Esperamos ansiosos que a SEGA não emperre o projeto deste brasileiro, seria muito interessante ver Alex Kidd em gráficos de alta definição.

POKEMON 3D

Aqui vai mais uma batalha travada por um fã para desenvolver um jogo de seu agrado da sua franquia favorita. Acredito que este se superou, Nils Drescher está desenvolvendo um jogo de Pokémon em 3D totalmente SOZINHO. Isso mesmo, ele não pediu a ajuda de ninguém e está utilizando suas próprias forças para construir um jogo como ele quer.

Ainda não existem muitos detalhes do jogo, mas diversos vídeos e uma versão de teste já pipocam pela internet para que possa ser testado. O jogo todo se passa em primeira pessoa e a experiência é baseada nos jogos Pokémon Gold/Silver para Game Boy Color.

Não há data para lançamento e nem se tem notícias de alguma manifestação da Nintendo. Confesso que seria interessante tornar-se um mestre Pokémon agora na versão 3D.

RESIDENT EVIL 2 REMAKE

Aqui mais um jogo que está sendo desenvolvido por um grupo de brasileiros. Não se tem ainda muitas informações a respeito deste remake, mas o que sabemos é que a equipe responsável pelo desenvolvimento é a Hydra Games, que foi fundada em outubro de 2012.

No site ***http://hidragamesbrasil.blogspot.com.br*** pode ser acompanhado o desenvolvimento do projeto que ainda não tem uma data definida de lançamento, pois sua produção ainda está um pouco longe do fim. A equipe entrou em contato com a Capcom para pedir autorização para lançar o jogo quando estiver concluído. Em resposta a empresa disse "Realmente apreciamos o trabalho de vocês".

A resposta da Capcom foi completamente positiva, agora resta esperar se ela irá autorizar o lançamento, ou quem sabe, até mesmo se juntar a causa. Poucos dias atrás diversas fotos foram postadas no facebook do projeto, e pelo que pode ser visto, se sair mesmo do papel o jogo será muito empolgante e os gráficos terão uma melhora significativa.

HALF LIFE REMAKE (BLACK MESA)

Half Life marcou a vida de muitos gamers pelo mundo a fora, provavelmente foi o primeiro jogo de muitos que estão lendo este texto. Anos atrás um grupo de desenvolvedores amadores resolveu fazer um remake deste título, agora com gráficos em HD.

O remake feito por fãs se chama Black Mesa e utiliza o mod de Half Life com gráficos em alta definição. O jogo já foi lançado e pode ser baixado gratuitamente pelo site ***blackmesasource.com***. A demanda foi tão grande que por inúmeras vezes o torrent ficou indisponível tamanha foi a procura. O remake ficou digno da série e se trata de mais um ótimo trabalho desenvolvido pelos fãs da série que demonstraram amor e respeito, deixando o jogo fiel ao original e com ótimos gráficos.

Como já dizia Antoine Lavoisier: "Na natureza nada se cria, nada se perde, tudo se transforma". É pensando nisso que os fãs criaram esses projetos, não pra criar algo totalmente novo, mas sim

para transformar um jogo clássico que marcou suas vidas em algo mais atual. A iniciativa desse povo é totalmente válida, pois serve para criar uma conexão do passado com o presente.

Já que as grandes empresas não dão o devido valor a suas franquias que foram sucesso no passado, os fãs que ficaram órfãos de determinado jogo, resolveram criar algo do jeito que eles bem entenderem. Querem saber do que mais? Eu não os culpo, pois acredito que cada um de nós se pudesse também faria um trabalho como eles fizeram, que convenhamos, não perde em nada para os originais. Seja para relembrar uma franquia esquecida, ou seja, para refazer um jogo clássico com melhorias e aperfeiçoamentos, a criação de jogos por fãs é uma iniciativa genial e que tem tudo para crescer daqui para frente, isso é claro, se as empresas não boicotarem e mandarem parar seu desenvolvimento.

ICON SÊNIOR

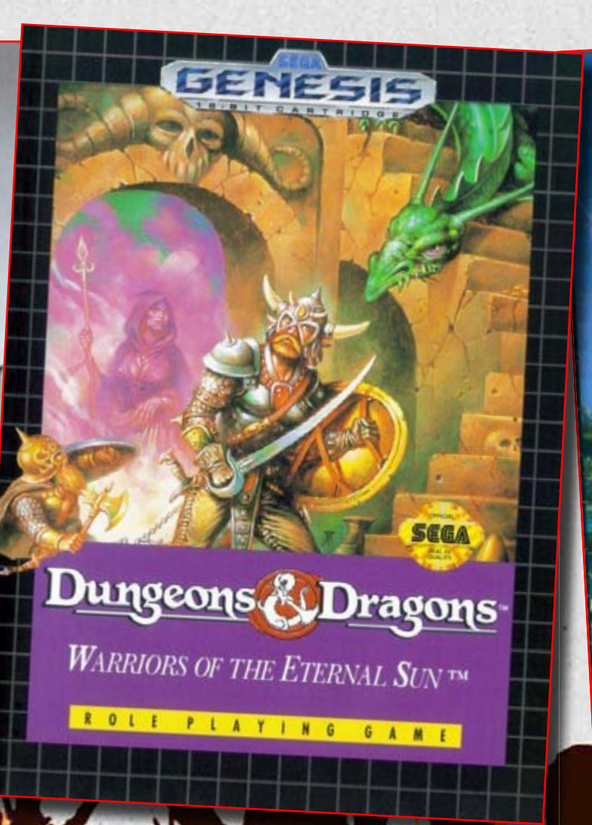
O GRANDE ED ANNUNZIATA

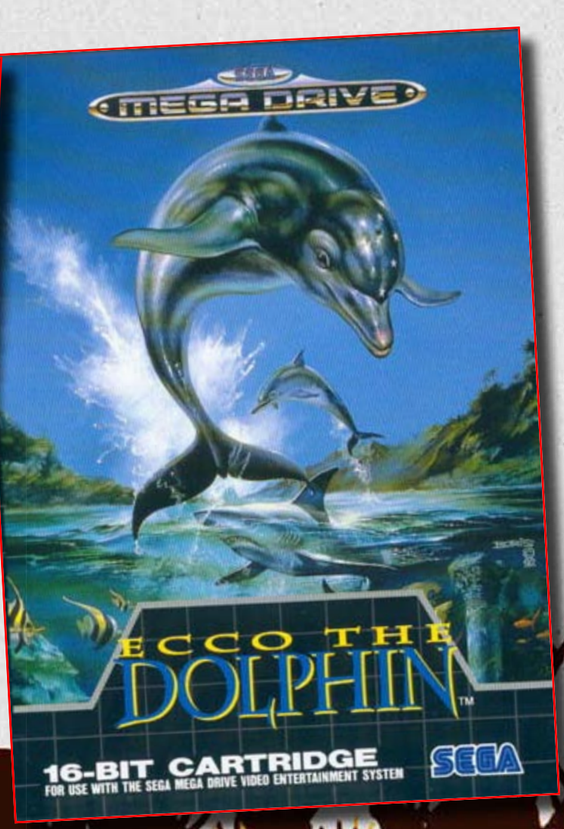
O TALENTO E AS OBRAS DE UM GÊNIO NO MEGA DRIVE

por André Nesman

Ele não precisa de apresentações, nem de citações de seus trabalhos, principalmente aos fãs do Mega Drive. Ele também não aparece muito em público, e mesmo assim, seu legado é tão reconhecido quantos tantos outros produtores públicos. Mesmo assim, se você nunca ouviu falar dele, pelo menos já jogou ou ouviu falar de algum jogo que ele criou. Ele mostrou que um jogo de golfinho pode ser um dos mais vendidos no saudoso Mega Drive, deu vida eterna a um cara que não era nenhum Deus, mas que se achava o bam bam bam, fez de um inocente beija-flor o personagem principal de uma de suas obras, e ainda colocou uma caveira guitarrista na terra do Sega Saturn.

Sir Ed Annunziata, ou Ed Ettore Annunziata para os mais conhecidos, é responsável por obras no Mega Drive onde ele ousava explorar gêneros que ninguém jamais imaginaria. Mais ainda, ele assumia os riscos em colocar personagens nada comuns como personagens principais em suas obras. Mas o resultado final valia a pena. Quem nunca se encantou com a paisagem de Ecco The Dolphin, considerado sua maior criação como designer? Quem nunca se impressionou com os lindos cenários de Kolibri no 32X, que mesmo com críticas mistas, não deixou de diferenciar o estilo de jogo? Ed Annunziata se fez mestre e referência na década de 90, e criou a maioria de seus trabalhos na Sega, onde permaneceu durante quase 10 anos como produtor. Além de suas obras mais conhecidas, como os já citados Ecco The Dolphin e Chakan, Ed também foi responsável pela criação de Dungeons & Dragons Warriors of Eternal Sun. Mesmo sendo um veterano na Sega, Ed se dedicou mesmo à sua série mais aclamada, Ecco The Dolphin, onde foi responsável por criações sobre a série e conversões para as várias plataformas da produtora.





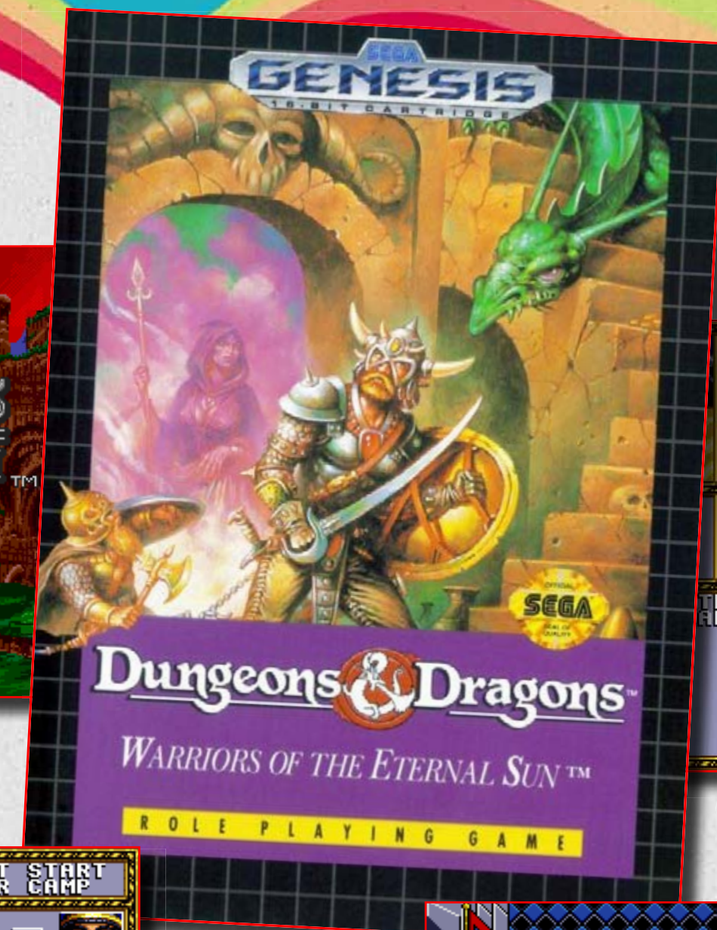
CHAKAN THE FOREVER MAN

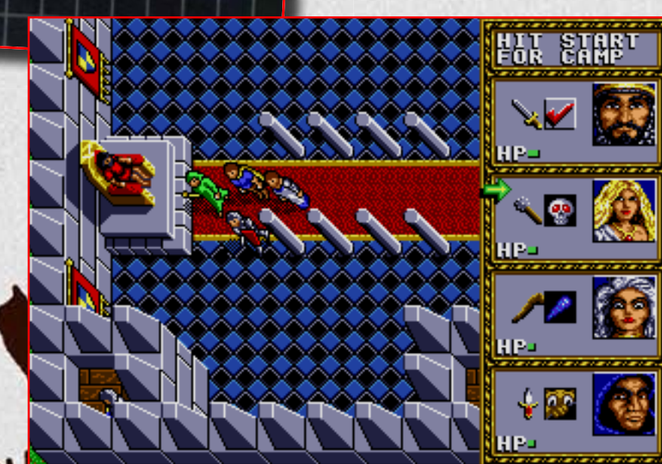
Chakan é, na verdade, um personagem baseado em uma revista em quadrinhos criado por Robert A. Kraus (que é conhecido também como RAK, suas iniciais em seu nome). Em sua época, Ed conheceu pessoalmente o criador de Chakan em uma convenção, onde lhe apresentou o personagem. Ed ficou bem interessado pela história de Chakan, onde conta a história de um guerreiro que tinha plena confiança em suas habilidades em artes marciais, que chegou a declarar que nem a morte era pário para as suas habilidades. Logicamente a morte, sabendo de tal blasfêmia desafiou-o para um duelo, e se o pequeno mortal a vencesse concederia a Chakan a vida eterna. Em troca, se Chakan perdesse a batalha ele seria um eterno servo da morte.

Chakan foi um jogo muito bem recebido pela crítica pela sua ótima história, porém com alguns problemas na jogabilidade, mas nada que com uma prática o ajude durante o jogo. Porém, o game é reconhecido mesmo pela sua impiedosa dificuldade, e alguns ousam o comparar à dificuldade de Battletoads do NES. O jogo possui uma certa lembrança de Mega Man, onde lhe dá a possibilidade de se escolher a fase em que o jogador deseja, apesar de ser mais recomendável passar pelas fases na sequência em que elas aparecem, devido ao fato da sequência das armas.

DUNGEONS & DRAGONS WARRIORS OF ETERNAL SUN

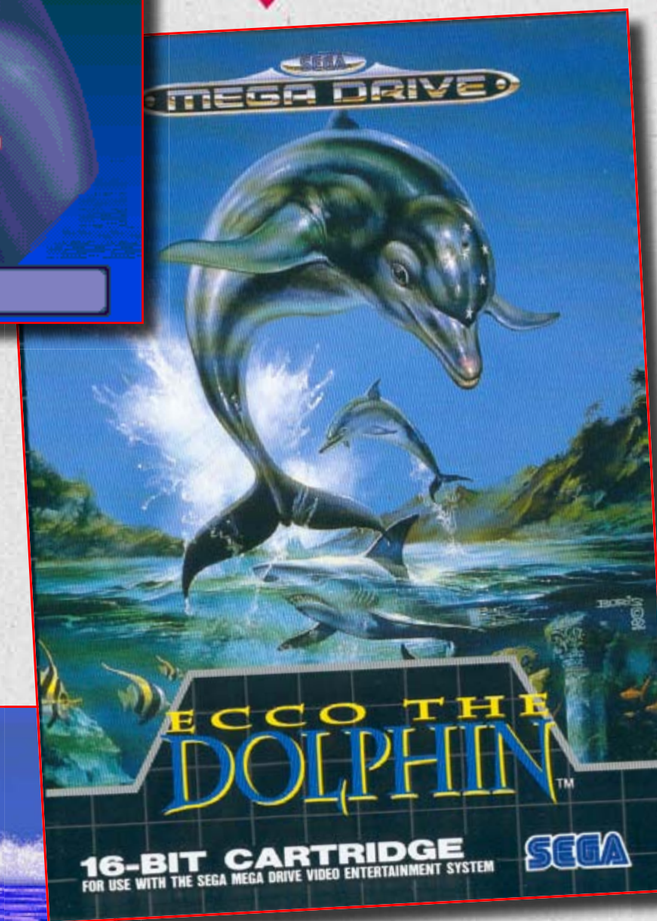
Ed também passeou pelo mundo de Dungeons & Dragons, e ao lado dos produtores Louis Castle e Mark Lindstrom, lançaram em 1992 Warriors of Eternal Sun para o Mega Drive. D & D possui muitos dos elementos do universo da série, e pode se escolher o estilo de seu personagem: cleric (clérico), fighter (lutador), magic user (mago), thief (ladrão), dwarf (anão), elf (elgo) e halfling, além de dar a possibilidade de também escolher o sexo do personagem e as cores de roupa. Mesmo assim, jogadores reclamaram da falta de variação dos personagens. O game recebeu críticas mixtas em seu lançamento, onde alguns acham que o nome da série não é o suficiente para salvar o game de seus pontos fracos. Entre alguns deles, a limitação nas batalhas e nos mapas. Porém, os gráficos e os efeitos sonoros se destacam como ponto forte.





KOLIBRI

Kolibri pode não estar ao lado de Ecco The Dolphin como um dos jogos mais criativamente interessantes, mas chama a atenção pelo fato de utilizar um personagem nada comum em jogos: um beija-flor. Além disso, seu lançamento feito em uma plataforma que já estava condenada ao seu próprio destino fez com que ele caísse no esquecimento rapidamente. Porém, o fato de dar o poder de um beija-flor atirar tornou o game nada convencional, se comparado com Ecco, mas ainda sim interessante. O game possui uma pitada dos shmups, com direito a power-ups, mas com a diferença de se controlar um beija-flor. Além disso, ele também herda a dificuldade dos famosos jogos de nave, dando bastante trabalho para os jogadores. Infelizmente controlar Kolibri é uma tarefa que exige um pouco de prática, pois a precisão do jogador em passar em algumas partes um pouco apertadas é necessária. O game possui cenários excelentes e bem coloridos, que explora bem a paleta de cores do console, mas não há muito movimento nos cenários. Praticamente todos os inimigos são animais, e alguns deles pode se confundir com o cenário. Em um momento você pode estar passeando pelo jogo e de repente você é engolido por um sapo sem ao menos notar ele no jogo. Dificilmente você conseguirá encontrar este jogo dando bobeira, e se encontrar, esteja preparado para pagar uma certa bolada nele.



ECCO THE DOLPHIN

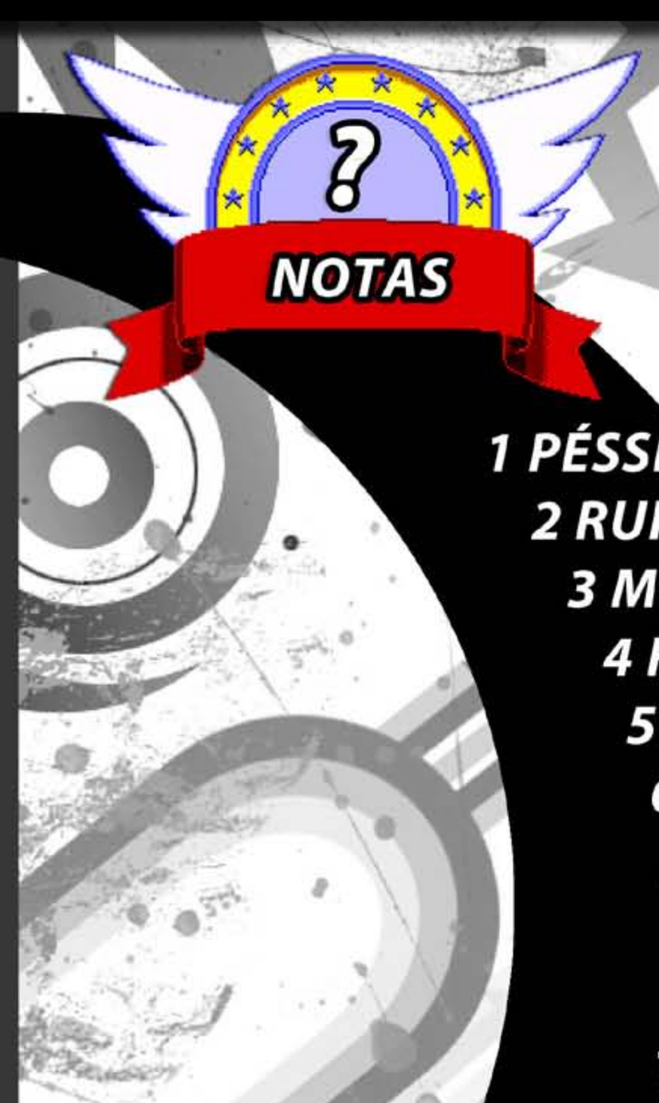
Considerado a maior obra de Ed, Ecco foi muito além das possibilidades. Ele quebrou conceitos e fez de um golfinho um dos maiores astros do Mega Drive. Geralmente quando vemos um jogo que utiliza "bichinhos fofinhos", associamos estes jogos a jogos para aquele nosso irmãozinho que fica ali do seu lado louco pra jogar aquele game com sua carnificina descontrolada. Mas Ecco fez muito marmanjão chorar de raiva por causa de seus puzzles bem bolados e complicados. E se engana aquele que imagina que Ed não pensou em cada passo que ele daria com o game. Deixando brechas soltas para futuras continuações, Ecco The Dolphin andou conforme a música para o estrelato e se tornou um clássico dos anos 90. O resultado foi a criação de um clássico que fez muita gente esquecer a velocidade e a agitação de Sonic para navegar em águas tranquilas com Ecco. O game ganhou cenários fora do comum para a época, que reproduzem fielmente elementos marítimos. O clima se completa com sua música tranquila e extraordinária, onde Spencer Nilsen ficou responsável. A série perseverou até o Dreamcast, com Defender of the Future, mas este já não estava mais sobre a tutela de seu criador.

Enfim, Ed Annunziata faz muita falta na geração atual...

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

O clássico Review deu espaço ao Momento Gamer. A princípio ele continua o mesmo, com sua avaliação técnica dos principais pontos do jogo, mas no final, ao invés das notas por quesito (gráfico, som, jogabilidade e diversão), teremos uma nota "geral" para finalizar esta primeira parte da avaliação.



NOSSO MÉTODO DE AVALIAÇÃO

além do SPOILER

O Além do Spoiler é um momento que nosso redator irá falar da sua completa experiência com o game. Trata-se de um pós-jogo que será compartilhado com você para ser discutido minuciosamente. Grande parte desta experiência terá alguns spoilers, mas fica a sua escolha, ler ou não, esta parte da análise. Se você nunca jogou o game, deixe para ler o Além do Spoiler depois. Caso contrário, fica nosso convite para esta nova experiência sobre falar de jogos de gamer para gamer.

por RAFAEL MARQUES

Desenvolvedora: Konami/Ultra Games **Lançamento: 1988** **Gênero: Skateboarding**

Muito antes do sucesso chamado Tony Hawk, muitos já realizavam manobras em Skate or Die...

Olá amigos da Game Sênior. Abrindo o meu baú de antiguidades gamisticas, tive a honra de conhecer o precursor dos jogos baseados nesse esporte fantástico que é o Skateboarding. Muito antes de Tony Hawk se aventurar nos games e popularizar o esporte entre os jovens com seqüências fantásticas para o Playstation 1, Dreamcast e Nintendo 64, Skate or Die debutou pelas mãos da Electronic Arts em 1988 para diversos sistemas caseiros como: Apple IIGS, Sinclair ZX Spectrum, C64, MS-DOS, Atari ST, Amstrad CPC e ganhou um port especial no mesmo ano para o NES, pelas mãos da Konami já que a Electronic Arts não desenvolvia jogos para consoles, fato que seria mudado no inicio dos anos 1990.

Skate or Die foi lançado no mercado ocidental pela Ultra Games que nada mais era do que braço ocidental da softhouse japonesa, criada para driblar a política da Nintendo em relação a quantidade de lançamentos em um mesmo ano.

Skate or Die é considerado por muitos gamers como uma versão autêntica do contexto que os praticantes deste esporte enfrentavam nas ruas americanas. Existem vários estereótipos no decorrer do game que remetem a questão da revolta exacerbada que os jovens acabavam sendo acusados. A liberdade das ruas é perfeitamente retratada com algumas atividades como o Downhill Jam, que faz o skatista percorrer um beco cheio de obstáculos, enfrentando seu rival em busca de melhor tempo e das melhores manobras. No final do percurso é necessário subir com o skate em cima de um carro da policia estacionado para se obter mais pontos. Na verdade, os jogos da série Tony Hawk apresentaram ao mundo a beleza das manobras e a verdadeira essência deste esporte voltado para a competição, enquanto Skate or Die se focou na realidade dos jovens do final da década de 1980, ao apresentar as ruas com as suas características de becos escondidos, subindo em cima de prédios e entrando em canos de construção e esgotos, com disputas envolvendo violência no melhor estilo Road Rash. A diferença que aqui não tem armas, restando os bons e velhos chutes e socos.

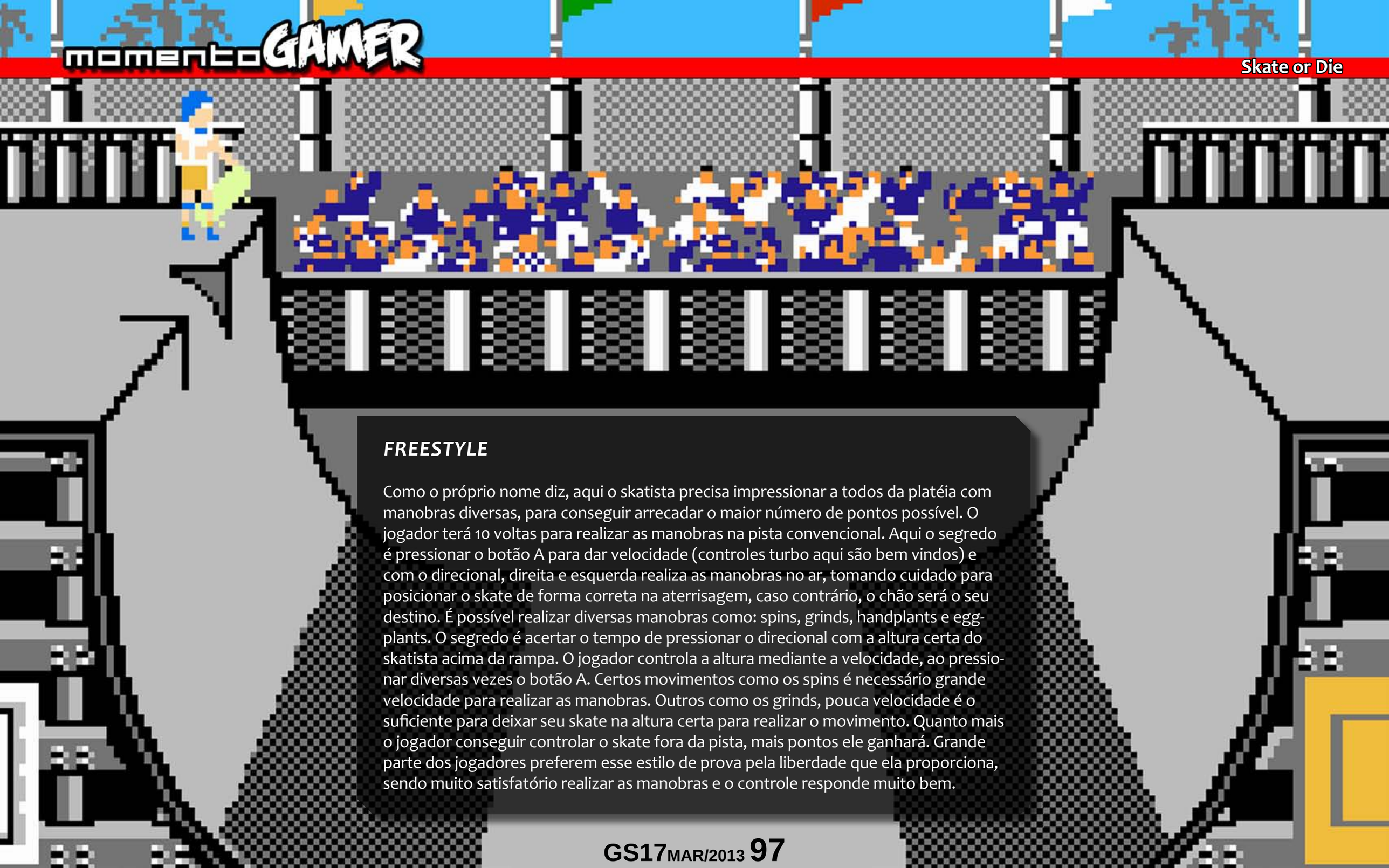
O jogo inicia com o jogador dentro da Skate Shop para se inscrever para a competição local. Dentro da loja é possível observar o estereótipo desse tiozão com uma bela tatuagem no braço e usando cabelo moicano azul. Dentro da loja é possível inscrever até 8 nomes para participar do torneio, fazendo com que o jogo possa ser jogado entre amigos alternadamente contra a CPU, ou seja, nunca um contra o outro. Na falta dos amigos, o desafio será contra o computador mesmo. É possível através dos treinamentos verificar a sua pontuação que é guardada para que o jogador tenha noção de sua evolução em cada atividade proposta.

Para isso, basta pressionar o seletor no desenho dos troféus dentro da loja. Para incrementar o clima suburbano americano do final da década de 1980, o dono da loja possui um linguajar característico que provoca o jogador, ao mesmo tempo que o incentiva a continuar.

Após o jogador marcar seu nome na inscrição, se torna necessário escolher entre: praticar nas pistas as provas do campeonato, ou se o jogador já estiver familiarizado com os comandos, ir para o modo de competição. Como não sou bobo nem nada, fui praticar os movimentos para não fazer feio diante dos adversários. O jogo apresenta 5 estilos de competição que devem ser cumpridos e cada um deles possui características próprias, o que acaba tornando a experiência mais completa. Não será difícil o jogador preferir apenas uma atividade em detrimento das demais, pois a jogabilidade na movimentação do personagem se alterna de forma complexa entre as competições, o que pode acabar gerando preferências por certas provas.

VAMOS AO ENCONTRO DO MAIS FORTE

Saindo da Loja de Skate, o jogador tem a opção de seguir por seis caminhos ***(imagem ao lado)***:

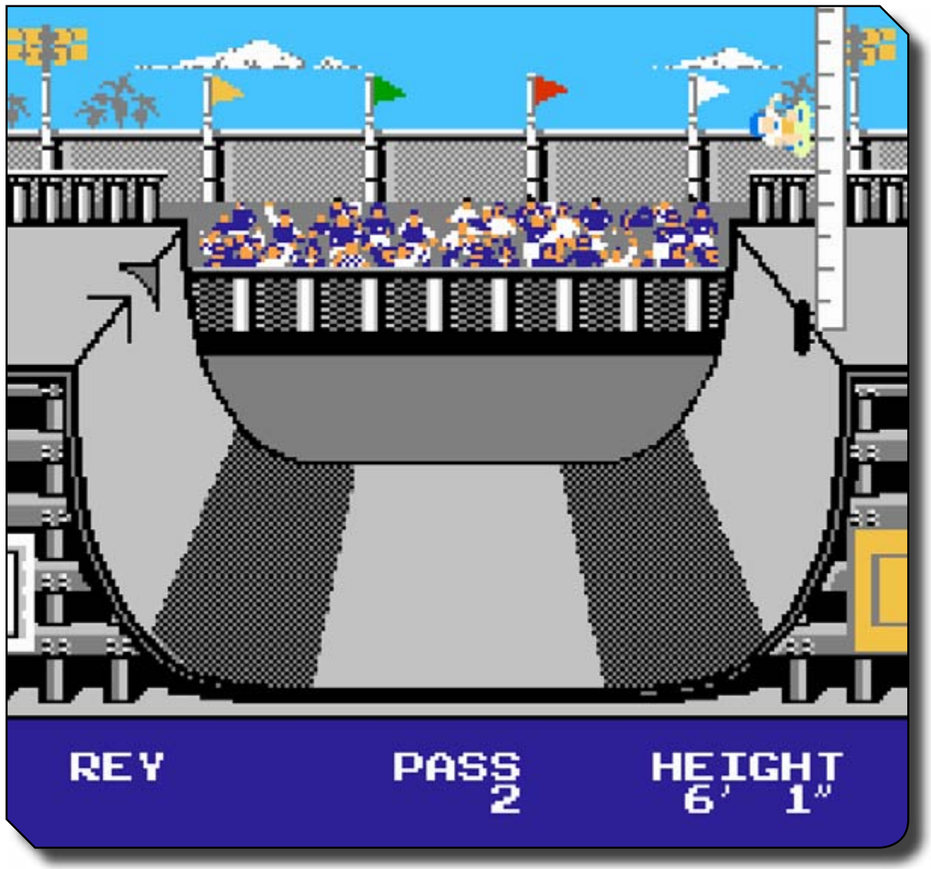


FREESTYLE

Como o próprio nome diz, aqui o skatista precisa impressionar a todos da platéia com manobras diversas, para conseguir arrecadar o maior número de pontos possível. O jogador terá 10 voltas para realizar as manobras na pista convencional. Aqui o segredo é pressionar o botão A para dar velocidade (controles turbo aqui são bem vindos) e com o direcional, direita e esquerda realiza as manobras no ar, tomando cuidado para posicionar o skate de forma correta na aterrisagem, caso contrário, o chão será o seu destino. É possível realizar diversas manobras como: spins, grinds, handplants e egg-plants. O segredo é acertar o tempo de pressionar o direcional com a altura certa do skatista acima da rampa. O jogador controla a altura mediante a velocidade, ao pressionar diversas vezes o botão A. Certos movimentos como os spins é necessário grande velocidade para realizar as manobras. Outros como os grinds, pouca velocidade é o suficiente para deixar seu skate na altura certa para realizar o movimento. Quanto mais o jogador conseguir controlar o skate fora da pista, mais pontos ele ganhará. Grande parte dos jogadores preferem esse estilo de prova pela liberdade que ela proporciona, sendo muito satisfatório realizar as manobras e o controle responde muito bem.

HIGH JUMP

Aqui a missão é atingir as alturas pegando impulso na rampa para obter a melhor velocidade e consequentemente a maior altura. O segredo para conseguir o "impulso" é simples, pressionar freneticamente o d-pad para esquerda ou direita variando a direção do skatista, ou seja, ao iniciar a corrida para frente é necessário pressionar diversas vezes para trás. Aqui a habilidade é pressionar a direção na hora certa para obter o melhor aproveitamento.
O jogador possui 5 chances para conseguir seu melhor.



DOWNHILL JAM

Agora a coisa começa a ficar interessante. Neste estilo de competição o skatista precisa atravessar um percurso e chegar primeiro que o seu rival. A porrada está liberada com chutes e socos.

A primeira meta é escolher a dificuldade entre regular e goofy foot, sendo que a principal diferença aqui é que no modo "pateta" o jogador consegue desacelerar o skate ao pressionar o d-pad para cima e no modo regular a coisa funciona de forma natural, dificultando mais para os menos habilidosos.

O beco possui alguns objetos a serem atingidos que valem pontos. A melhor passada precisa aliar a quebra desses objetos no melhor tempo possível. Aqui o d-pad move o skatista para ele cumprir o trajeto, sendo necessário pressionar para baixo para que o skatista se movimente, as direções direita e esquerda fazem o skatista se colocar em diagonais para cumprir percursos com curvas.

Para conseguir as movimentações especiais é necessário utilizar o botão A em conjunto com uma das quatro direções do d-pad:

Soco – Esquerda + botão A
Chute – Direita + botão A
Pulo – Cima + botão A
Abaixar– Baixo + botão A

Os pontos extras para as missões especiais:

Quebrar o vidro – 100 pontos
Quebrar a garrafa grande – 200 pontos
Derrubar o adversário – 500 pontos
Subir no carro de policia – 1300 pontos

Aqui o skatista consegue realizar manobras em um quintal cheio de armadilhas, assim como saltar em cima de prédios e de passar por canos de esgotos. Se o jogador possuir habilidade e familiarização com os comandos, o jogo permite uma exploração do cenário para melhorar sua pontuação, mas é possível vencer o seu rival fazendo o velho feijão com arroz.

JOUST

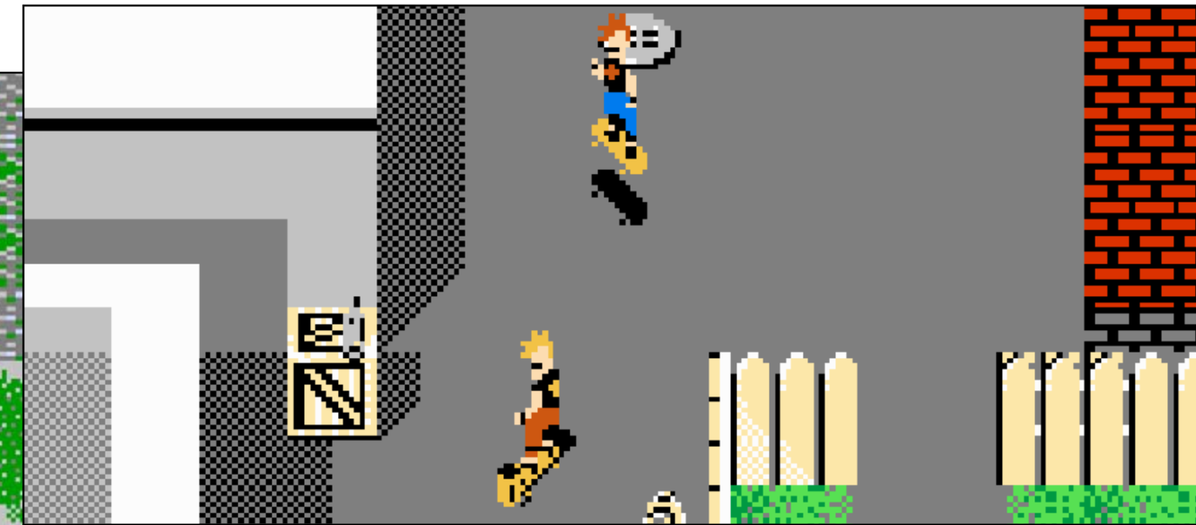
Primeiramente o jogo da a opção de você escolher o seu rival: Poseur Pete, Aggro Eddie ou o filho do dono da loja de skate Lester e iniciar a partida. Aqui a disputa acontece em uma piscina vazia contra um adversário, ambos iniciam a corrida e o desafio é derrubar com um bopper (especie de cotonete gigante). O grande lance é que o jogador e o rival recebem o bopper alternadamente por 5 segundos, e aquele que estiver armado inicia a perseguição contra aquele sem arma. Ao chegar de frente para o rival é necessário pressionar o botão A para vencer a disputa. O estilo é na melhor de 5, sendo necessário vencer 3 vezes para obter a vitória definitiva.

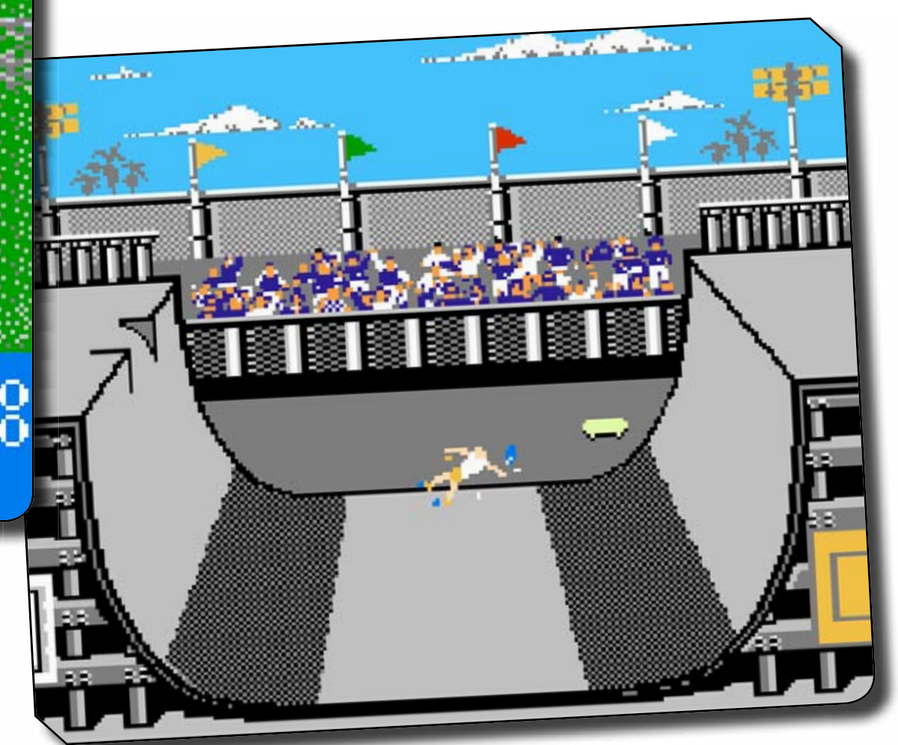
O jogador controla o skatista com o d-pad e os movimentos são representados de forma satisfatória dando a real impressão de mergulhar naquelas piscinas. Muito legal.

RACE

Chegamos a última prova da disputa. No jogo é possível o jogador escolher a ordem das provas, mas como essa possui uma dificuldade maior eu optei em deixa-lá por último. O objetivo principal aqui é chegar até o fim do percurso no melhor tempo e se possível angariando alguns pontos extras pelo caminho. Assim como no Downhill Jam é possível escolher entre regular e goofy foot e a característica é a mesma, desacelerar com o d-pad para cima pressionado.

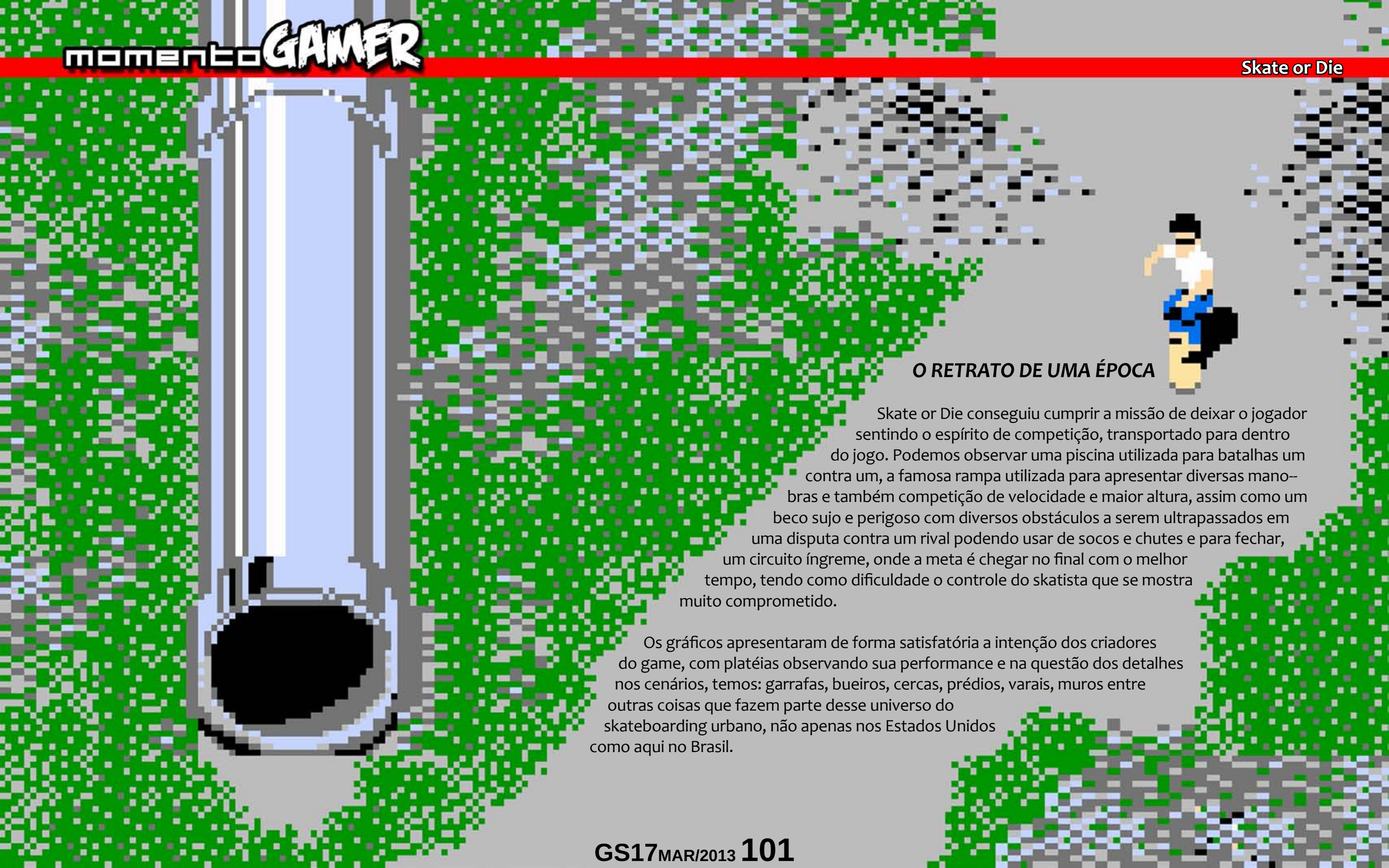
Para movimentar o skatista é necessário pressionar o direcional para baixo, e para os lados se usa o d-pad. O botão A usado em conjunto com o direcional faz o skatista saltar ou abaixar diante dos obstáculos. O caminho regular é o melhor para jogadores menos experientes, mas é possível utilizar outros caminhos dentro do percurso que exigirá uma habilidade enorme do jogador, caso contrário será chão na certa. Os pontos no final serão maiores se o jogador conseguir manter uma boa velocidade e chegar no melhor tempo possível.





COMPETE ALL

Nesse local o jogador competirá por melhores pontos em cada um dos estilos propostos sem a escolha dele. O circuito começa com FreeStyle, High Jump, Race, Jam e por fim Joust na piscina.



O RETRATO DE UMA ÉPOCA

Skate or Die conseguiu cumprir a missão de deixar o jogador sentindo o espírito de competição, transportado para dentro do jogo. Podemos observar uma piscina utilizada para batalhas um contra um, a famosa rampa utilizada para apresentar diversas manobras e também competição de velocidade e maior altura, assim como um beco sujo e perigoso com diversos obstáculos a serem ultrapassados em uma disputa contra um rival podendo usar de socos e chutes e para fechar, um circuito íngreme, onde a meta é chegar no final com o melhor tempo, tendo como dificuldade o controle do skatista que se mostra muito comprometido.

Os gráficos apresentaram de forma satisfatória a intenção dos criadores do game, com platéias observando sua performance e na questão dos detalhes nos cenários, temos: garrafas, bueiros, cercas, prédios, varais, muros entre outras coisas que fazem parte desse universo do skateboarding urbano, não apenas nos Estados Unidos como aqui no Brasil.

O SOM QUE EMBALA E A JOGABILIDADE QUE AS VEZES ATRAPALHA

Os efeitos sonoros de Skate or Die seguem o padrão dos jogos de NES. Conseguem manter o ritmo do jogo mesmo apresentado toques simples que por vezes o jogador assobia depois da jogatina. A platéia aplaude a cada manobra realizada com sucesso e os efeitos sonoros de queda e de objetos sendo quebrados conseguem manter um grau de qualidade desejado. O jogo poderia diversificar melhor a questão sonora, porém o que foi proposto consegue manter a qualidade sem comprometer o resultado final.

A jogabilidade mantém a maior curva de desequilíbrio dentro do jogo, digo isso porque algumas manobras são fáceis de serem executadas e você consegue pegar o jeito mesmo após pouco tempo de jogatina, como é o caso do Freestyle. Aqui a jogabilidade funciona de forma satisfatória acelerando com o botão A e criando as manobras com o d-pad. O Downhill Jam também consegue apresentar uma boa jogabilidade, pois para movimentar o skatista no beco se utiliza o d-pad para baixo, o botão A precisa ser utilizado em conjunto com todas as direções do d-pad para conseguir chutes, socos, saltos e esquiva baixa. O Joust faz o jogador mergulhar em uma piscina afim de vencer o rival em disputa com bopper.

Mas agora vamos analisar as falhas. O estilo High Jump propõe maior velocidade para melhor altura na rampa, no modo Freestyle a forma de conseguir velocidade era o botão A, mas aqui é necessário alternar o d-pad para direita e esquerda afim de conseguir uma melhor velocidade. Confesso que fracassei em todas as minhas tentativas. E para finalizar temos o modo Race, que se baseia na jogabilidade no modo Downhill Jam, porém como o circuito é mais íngreme e sem asfalto, acaba dificultando o controle do skate até mesmo dentro do trajeto. Acredito que a intenção dos desenvolvedores fosse realmente essa: mudar o controle do skatista para simular uma dificuldade do próprio trajeto, mas faz com que o controle se torne um inimigo do jogador, ocasionando em frustração por não conseguir cumprir a meta. É preciso muito treino para dominar os controles desse estilo de competição e talvez esse seja o charme de Skate or Die, afinal de contas andar de skate nunca foi fácil.

VALE UMA VISITA A LOJA DE SKATES OU NÃO?

Buscando uma conclusão, afirmo que a Konami conseguiu entregar um produto de qualidade que vai entreter os amantes do gênero sim. Acredito que a contextualização do cenário urbano ganhou muitos pontos na época em que foi lançado e por isso até hoje diversos gamers consideram esse game como o melhor do estilo skateboarding. Ele possui suas falhas e acredito que para tal época, esses deslizes são perdoáveis, pois faz com que o jogador se dedique a melhorar seu score diante da CPU.

Skate or Die debutou no NES e está até hoje na memória de muitos gamers e acredito que isso seja suficiente para aqueles que ainda não o conhecem, tenham essa meta em sua vidas.

Skate or Die

Mais uma vez fui apresentado a um dos grandes clássicos do NES. Na minha infância perdida eu não tive contato com todos os grandes jogos do clássico console da Nintendo, e isso inclui Skate or Die. Eu sabia do gênero e imaginava um pouco da minha missão em encarar esse game para a Game Sênior. Joguei muito pouco Tony Hawk por questões de gosto pessoal mesmo, preferia encarar um bom jogo de luta a me dedicar nas manobras do grande skatista. Por fim, encarei Skate or Die e tive que me dedicar muito para conseguir avançar nas atividades do game. A jogabilidade em algumas provas são fáceis de assimilar, mas em outras a coisa complica e faz com que o jogador perca tempo e consequentemente pontos.

Estava sem entender o porque da diferença de jogabilidade nas provas Race e Jam, já que o controle do skate é muito mais complicado na primeira e foi quando eu comparei os locais. No Race o jogador enfrenta um percurso íngreme, na floresta, com terra e outras coisas que dificultam o manejo do skate, enquanto no Jam o percurso se dá em um quintal com condições melhores de conduzir o skate e isso se reflete na jogabilidade que é muito mais real e interessante.

O Downhill Jam é muito prazeroso disputar, pois o jogo lhe apresenta um rival e a sua meta é derrotá-lo no melhor tempo possível e com pancadas ao melhor estilo Road Rash. Aqui algumas manobras podem ser efetuadas e se o jogador já estiver familiarizado com os comandos, existe uma variação interessante dentro do percurso que exige uma maior habilidade do jogador, onde ele terá que usar saltos e esquiva para ultrapassar os obstáculos.

O Freestyle foi de longe o meu favorito, pois ter a liberdade de voar pela rampa, criar a manobra e no momento certo direcionar o skate para uma aterrisagem perfeita não tem preço. E sim, a platéia aplaude e faz com que as coisas se tornem ainda melhores. Acho que vou dar uma chance ao "novo" Tony Hawk Pro Skater e quem sabe assim eu possa melhorar ainda mais as minhas habilidades em cima da prancha de rodas.

por ANDRE BREDER

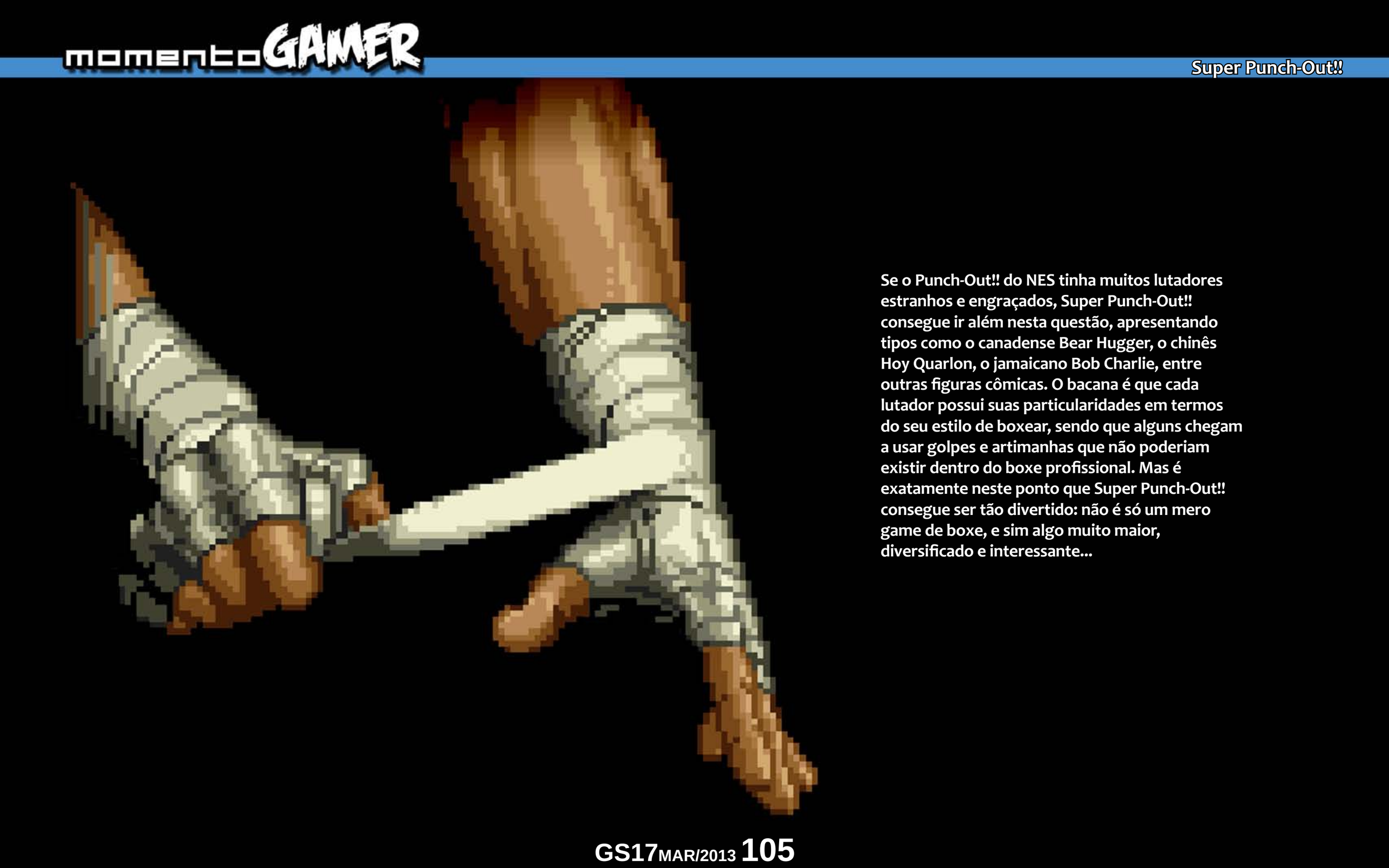
Desenvolvedora: NINTENDO **Lançamento: 1994** **Gênero: Luta/Boxe**

Entre socos e esquivas, mostraremos como é divertido ser um boxeador nesse clássico do Super Nintendo!

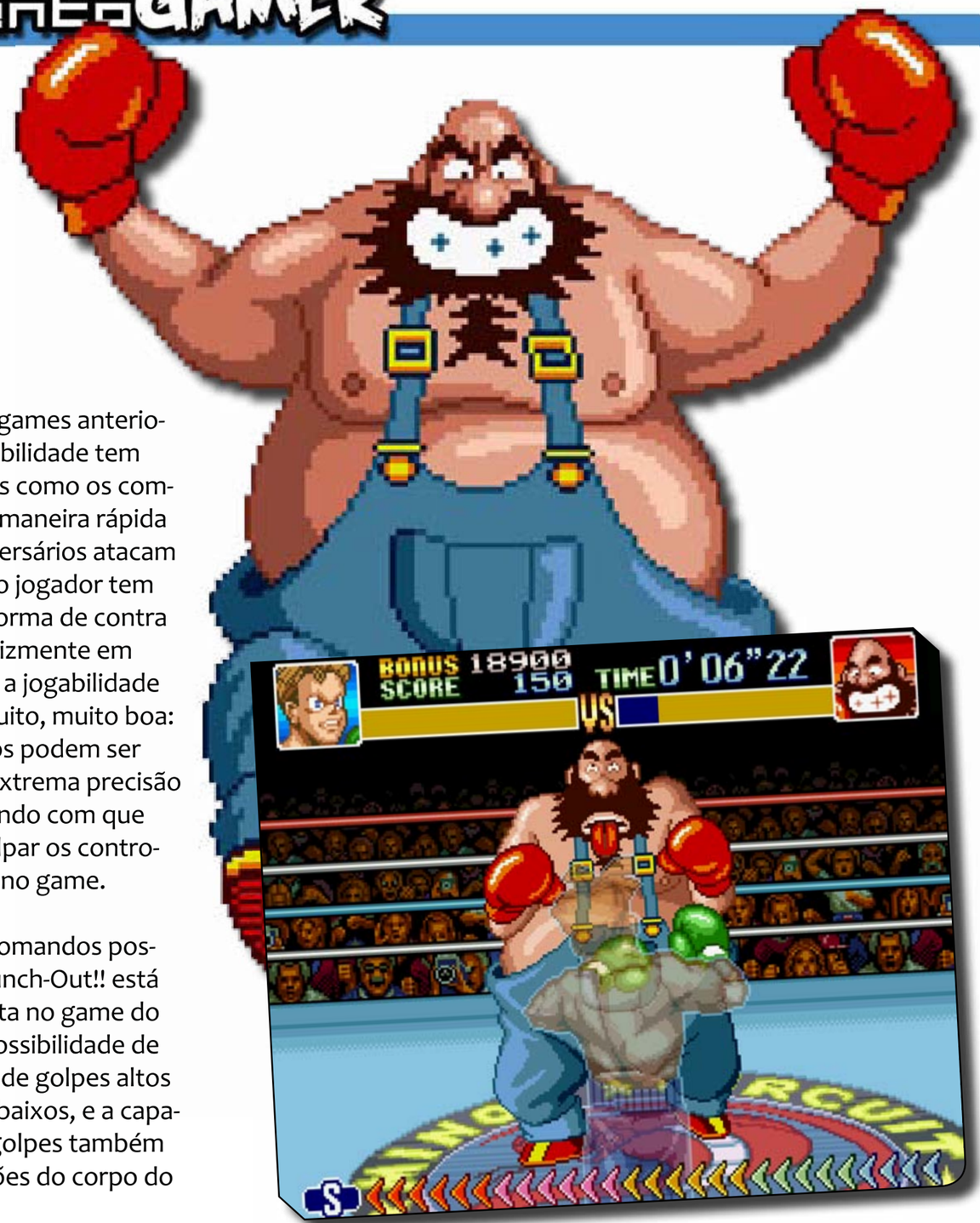
Até hoje o meu game preferido do gênero Boxe continua sendo o clássico Mike Tyson´s – Punch-Out!! do NES! Nunca fui muito fã de games esportivos, salvo algumas exceções, e o game de luta protagonizado pelo valente Little Mac foi realmente um caso a parte. Além de Mike Tyson´s – Punch-Out!! ser muito divertido, pesou também o fato do boxe ser um dos poucos esportes que me agradam (sim, eu detesto futebol). A oportunidade de poder estar, mesmo que virtualmente, frente a frente com o excelente pugilista Mike Tyson e desafiá-lo para um combate sem correr o risco de ir parar no hospital, era a realização de um sonho de criança.

Demorou alguns anos, até que em 1994, a tão esperada continuação de Punch-Out!! viu a luz do dia. Super Punch-Out!! foi lançado para o Super NES, e trouxe para o universo dos consoles de 16 Bits um novo game de boxe com boas pitadas de humor! Afinal de contas, qual outro game de boxe traz personagens tão carismáticos e ao mesmo tempo malucos como os games da franquia Punch-Out? E para alegria dos saudosistas, Super Punch-Out!! traz três lutadores da versão do NES: Bald Bull, Mr. Sandman e Super Macho Man, que novamente dão as caras como campeões, cada um dos três circuitos iniciais do campeonato mundial de boxe.

Vamos ao que interessa! E logo ao iniciar o game, o jogador deve escolher o Championship Mode, fazer o registro de seu nome, e então escolher de forma obrigatória o único circuito disponível, neste caso o Minor Circuit. Somente depois de vencer esta etapa inicial do game, pode seguir para os circuitos Major, World e Special. Cada circuito possui um total de 4 lutadores a serem vencidos.



Se o Punch-Out!! do NES tinha muitos lutadores estranhos e engraçados, Super Punch-Out!! consegue ir além nesta questão, apresentando tipos como o canadense Bear Hugger, o chinês Hoy Quarlon, o jamaicano Bob Charlie, entre outras figuras cômicas. O bacana é que cada lutador possui suas particularidades em termos do seu estilo de boxear, sendo que alguns chegam a usar golpes e artimanhas que não poderiam existir dentro do boxe profissional. Mas é exatamente neste ponto que Super Punch-Out!! consegue ser tão divertido: não é só um mero game de boxe, e sim algo muito maior, diversificado e interessante...

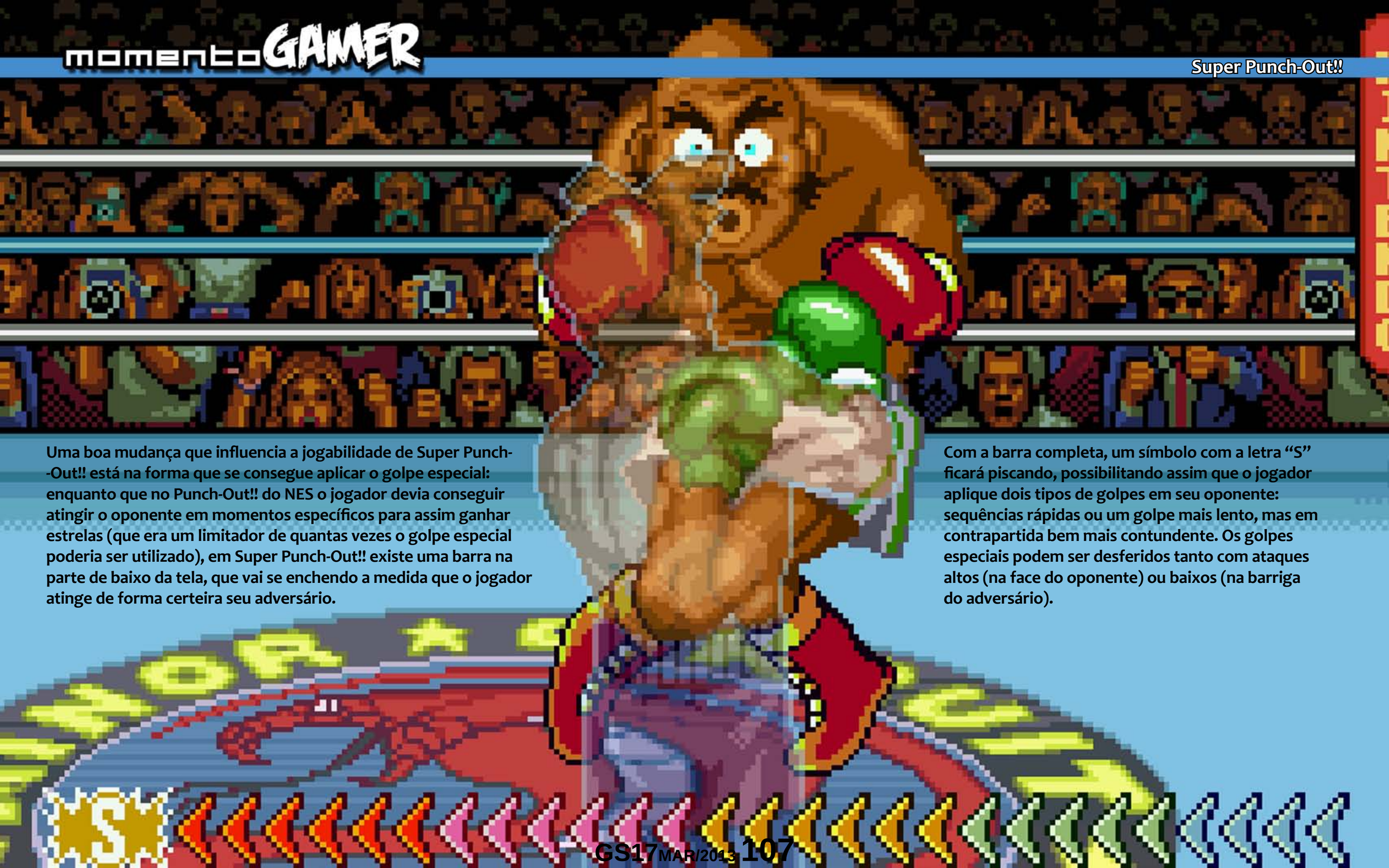


Como já visto nos games anteriores da série, a jogabilidade tem que ser afiada, pois como os combates ocorrem de maneira rápida e os lutadores adversários atacam de forma precisa, o jogador tem que possuir uma forma de contra atacar à altura. Felizmente em Super Punch-Out!! a jogabilidade continua sendo muito, muito boa: todos os comandos podem ser executados com extrema precisão pelo jogador, fazendo com que ninguém possa culpar os controles por "apanhar" no game.

A quantidade de comandos possíveis em Super Punch-Out!! está maior do que a vista no game do NES, trazendo a possibilidade de se defender tanto de golpes altos quanto de golpes baixos, e a capacidade de aplicar golpes também nestas duas posições do corpo do adversário.

No game do NES, os ataques executados pelas mãos esquerda e direita não faziam tanta diferença, sendo que era possível jogar apertando apenas um dos botões de ataque, ou seja, optando por atacar somente com a mão esquerda ou com a direita (se bem que é mais fácil acabar com a raça do Dom Flamenco com o combo de um golpe pela direita e outro pela esquerda, atacando de forma alternada sucessivamente até o pobre coitado ter sua energia zerada).

Já em Super Punch-Out!! muitas vezes o adversário irá se esquivar para um dos lados, fazendo com que o jogador só seja capaz de atingi-lo se atacar com a mão contrária da direção que o adversário está se posicionando (ou seja, se o oponente se esquivar para a esquerda, será necessário utilizar a mão direita para acertá-lo, e vice versa).



Uma boa mudança que influencia a jogabilidade de Super Punch-Out!! está na forma que se consegue aplicar o golpe especial: enquanto que no Punch-Out!! do NES o jogador devia conseguir atingir o oponente em momentos específicos para assim ganhar estrelas (que era um limitador de quantas vezes o golpe especial poderia ser utilizado), em Super Punch-Out!! existe uma barra na parte de baixo da tela, que vai se enchendo a medida que o jogador atinge de forma certeira seu adversário.

Com a barra completa, um símbolo com a letra "S" ficará piscando, possibilitando assim que o jogador aplique dois tipos de golpes em seu oponente: sequências rápidas ou um golpe mais lento, mas em contrapartida bem mais contundente. Os golpes especiais podem ser desferidos tanto com ataques altos (na face do oponente) ou baixos (na barriga do adversário).

A possibilidade de usar os golpes especiais em Super Punch-Out!! é contínua, só acabando caso o jogador venha a ser atingido com um golpe do oponente, fazendo com que desta forma seja necessário começar a socar o adversário novamente até que a barra "S" fique mais uma vez completa.

Sobre os combates, há uma diferença crucial entre Super Punch-Out!! e o game da franquia lançado para o NES: enquanto em Punch-Out!! havia até três rounds de 3 minutos cada, no jogo do Super NES há apenas um round de 3 minutos! De um lado a ausência de mais assaltos em Super Punch-Out!! é bom, pois o jogador fica praticamente 100% do seu tempo fazendo o que existe de melhor no game: lutando. Nada de intervalos longos, mantendo o foco do jogador na ação empolgante do game.

Após cada luta, haverá uma tela onde mostrará o resultado do combate, onde cada tipo de golpe aplicado no adversário ajuda numa somatória de pontos, bem como a quantidade de energia restante do jogador, o tempo restante do assalto, e outros detalhes. A pontuação obtida após cada luta serve para fazer com que o jogador ganhe "continues", podendo assim, caso venha a perder um combate, ter mais chances de ser capaz de vencer um adversário que esteja dando trabalho.

E quanto mais rápido o jogador vencer uma luta, melhor, pois além de ganhar mais pontos como já mencionei, ele também terá seu nome incluído em um "TOP 8", que mostra o nome de vários jogadores virtuais, que derrotaram os lutadores do game gastando pouco tempo para isso.

Em relação aos gráficos, Super Punch-Out!! é fabuloso! O design dos personagens esquisitões do game, bem como do personagem principal, estão todos dentro do estilo "cartoon", dando a sensação de você estar controlando um desenho animado e não um game! A animação dos personagens é perfeita, e não poderia ser diferente, pois estamos em um game de luta onde tudo tem que fluir com grande rapidez na tela.

Sobre os cenários, bem, como é um game de boxe, não teria como ser diferente: sempre o jogador estará em um ringue, cuja lona mudará de cor de acordo com o circuito em que ele estiver jogando, e só. A torcida ou expectadores da luta serão sempre as mesmas figuras levemente animadas, que aparecerão combate após combate na tela de fundo do jogo. Algo bacana foi o fato do personagem principal ficar transparente na maior parte do tempo do jogo (ele só fica "sólido" quando é atingido), pois desta forma fica mais fácil para tanto aplicar golpes no adversário, como se defender dos ataques inimigos.

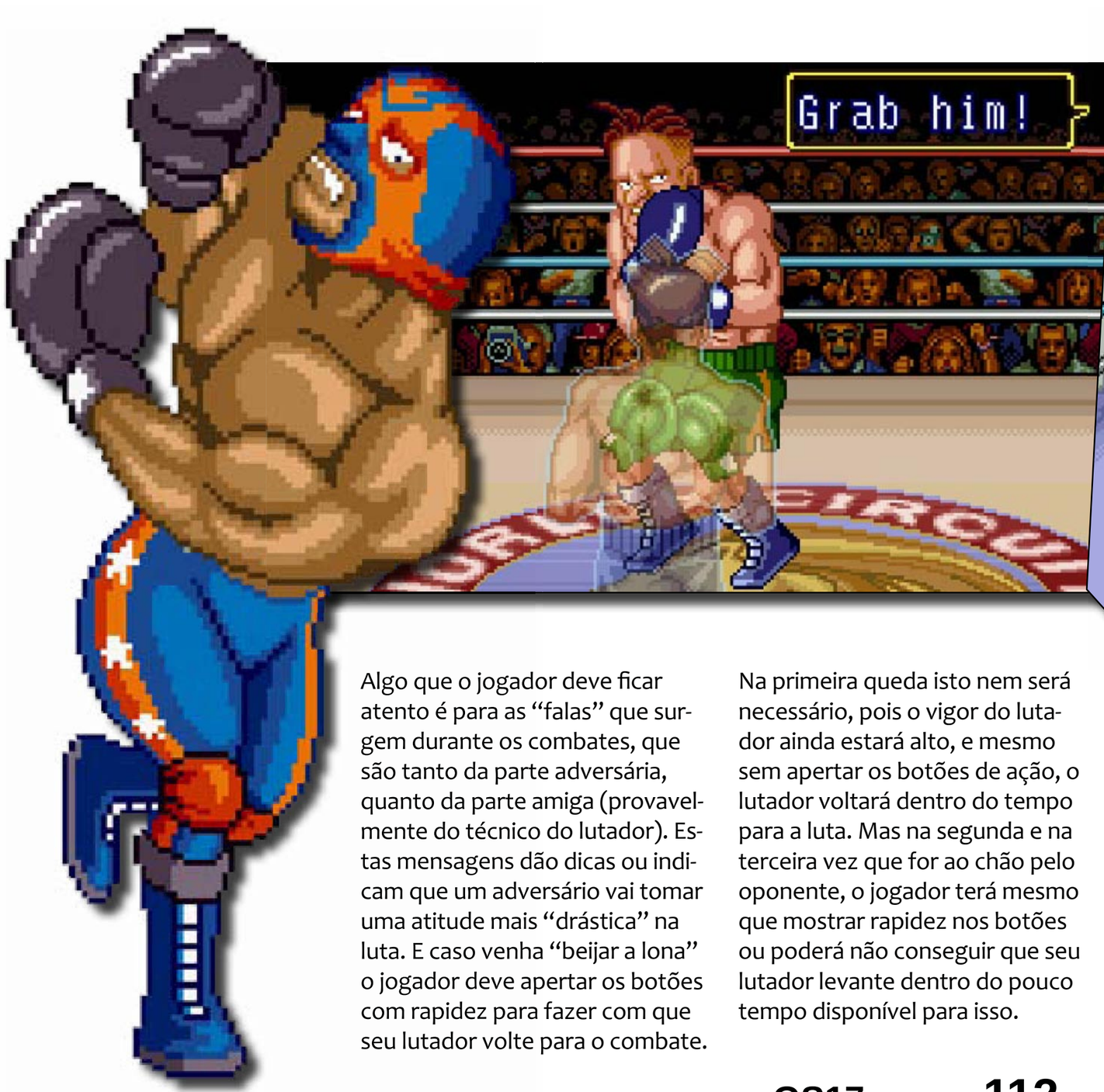
A sonoridade de Super Punch--Out!!, assim como os gráficos, é excelente! No Punch-Out!! do NES há apenas uma música para todo o jogo, já em Super Punch-Out!! cada um dos circuitos possui seu tema musical específico, dando então muito mais variedade ao game do Super NES se formos

compará-lo com o game anterior da franquia lançado para o NES. As músicas são todas bem empolgantes, ajudando a aumentar a adrenalina do jogador durante os combates. Nos momentos em que o juiz abre contagem após um dos lutadores "beijar a lona", um tema bacana surge, passando uma gostosa sensação de expectativa.

Mas apesar da trilha ser boa, é em relação aos efeitos sonoros que o jogo chega a chamar a atenção: a grande maioria dos personagens possuem vozes digitalizadas, que mesmo sendo apenas "resmungos" ou pequenas palavras ditas antes ou depois dos combates, dão um charme todo especial ao jogo. É possível também ouvir os gritos da torcida/platéia durante as lutas, bem como a voz do narrador do game, que faz o anúncio do nome de cada lutador antes do combate acontecer, e também é quem faz a contagem durante os períodos em que um dos lutadores é derrubado na lona.

GAME OVER

Em relação à dificuldade, Super Punch-Out!! é bem mais complicado do que o Punch-Out!! do NES. O primeiro circuito é moleza, mas a partir do segundo as coisas ficam bem mais difíceis. Mesmo tendo uma jogabilidade muito boa, o jogador tem que ser bem rápido no joystick se quiser sobreviver em Super Punch-Out!!. Os lutadores adversários vão ficando mais complicados à medida que se avança no game, sendo que muitos, à primeira vista, parecerão até mesmo invencíveis. Só que como no game do NES, em Super Punch-Out!! cada um dos oponentes possuem seus pontos fracos, e podem sim serem vencidos pelo jogador. Se bem que eu até hoje nunca fui capaz de vencer o maldito campeão do circuito especial chamado Nick Bruiser... este sim parece ser impossível de vencer!



Algo que o jogador deve ficar atento é para as "falas" que surgem durante os combates, que são tanto da parte adversária, quanto da parte amiga (provavelmente do técnico do lutador). Estas mensagens dão dicas ou indicam que um adversário vai tomar uma atitude mais "drástica" na luta. E caso venha "beijar a lona" o jogador deve apertar os botões com rapidez para fazer com que seu lutador volte para o combate.

Na primeira queda isto nem será necessário, pois o vigor do lutador ainda estará alto, e mesmo sem apertar os botões de ação, o lutador voltará dentro do tempo para a luta. Mas na segunda e na terceira vez que for ao chão pelo oponente, o jogador terá mesmo que mostrar rapidez nos botões ou poderá não conseguir que seu lutador levante dentro do pouco tempo disponível para isso.

CONCLUSÃO

Super Punch-Out!! é um grande game de boxe. Divertido e difícil, pode proporcionar dias e dias de diversão, pois você sempre terá vontade de voltar a jogá-lo. Meu game preferido de boxe continua sendo o Punch-Out!! do NES, mas Super Punch-Out!! vem em um honroso e merecido segundo lugar!

Mesmo que hoje em dia eu esteja acompanhando mais as lutas de MMA, o Boxe já foi uma das modalidades esportivas que mais gostei de assistir na tela da TV. Era moleque quando já assistia as lutas de Adilson Maguila na companhia do meu pai e sempre vibrava com os nocautes do brasileiro. Outro nome que era lendário nos anos 1980 era o do americano Mike Tyson, um lutador que pude acompanhar a sua volta no final da década de 90, mas que infelizmente depois do combate com Evander Holyfield (onde perdeu a primeira luta e foi desclassificado na luta de revanche por morder a orelha do adversário), nunca mais foi o mesmo.

Quando Tyson ainda estava preso (por conta de um estupro), eu pude conhecer um game que trazia o lendário lutador de boxe em seu auge, e que logo se tornou um dos meus jogos preferidos: trata-se de "Mike Tyson's Punch-Out!!", um game de NES que era divertido ao extremo! Passei boa parte dos anos 1990 jogando este game e mesmo tendo ido longe, nunca fui capaz de vencer Mike Tyson, que era o último desafio do game em uma luta especial. Quem chegou a lutar contra Tyson sabe muito bem como ele é no game, sendo tão ou mais letal do que suas performances fantásticas nos rings de verdade.

Super Punch-Out!!

O tempo passa, e já na época em que eu usava emuladores, pude finalmente jogar a sequência da série lançada para o Super Nintendo: "Super Punch-Out!!", que era mesmo como uma espécie de versão turbinada do velho game do NES. Infelizmente quando pude comprar um Super Nintendo eu já não consegui encontrar em nenhum lugar um cartucho de "Super Punch-Out!!" à venda ou mesmo para alugar em uma locadora. Tive que esperar até meados de 1999/2000 para poder finalmente jogar este game.

Mas a espera valeu a pena! "Super Punch--Out!!" é tão, ou ainda mais legal que o clássico do NES, e para minha alegria, ainda traz alguns lutadores que estavam presentes em "Mike Tyson's Punch-Out!!". Infelizmente Tyson não estava entre os desafios possíveis desta vez (já na época do seu game do NES, foi lançada outra versão de Punch-Out!! sem Tyson, que no jogo foi substituído por um personagem fictício chamado de "Mr.Dream", já que a Nintendo não queria um produto seu tendo uma associação de imagem com um estuprador), mas isso não alterou em nada a diversão proporcionada pelo título lançado para o Super Nintendo.

Dificilmente irei ter um Wii um dia, mas eu gostaria de ter a chance de no futuro, de alguma forma, poder experimentar a versão de "Punch-Out!!" lançada para este console. Espero que ela seja tão divertida quanto às versões do NES e do Super NES.

por FABIANO PORTO

Desenvolvedora: SNK **Lançamento: 1992** **Gênero: Luta**

Porque sequestro se resolve na base da porrada!

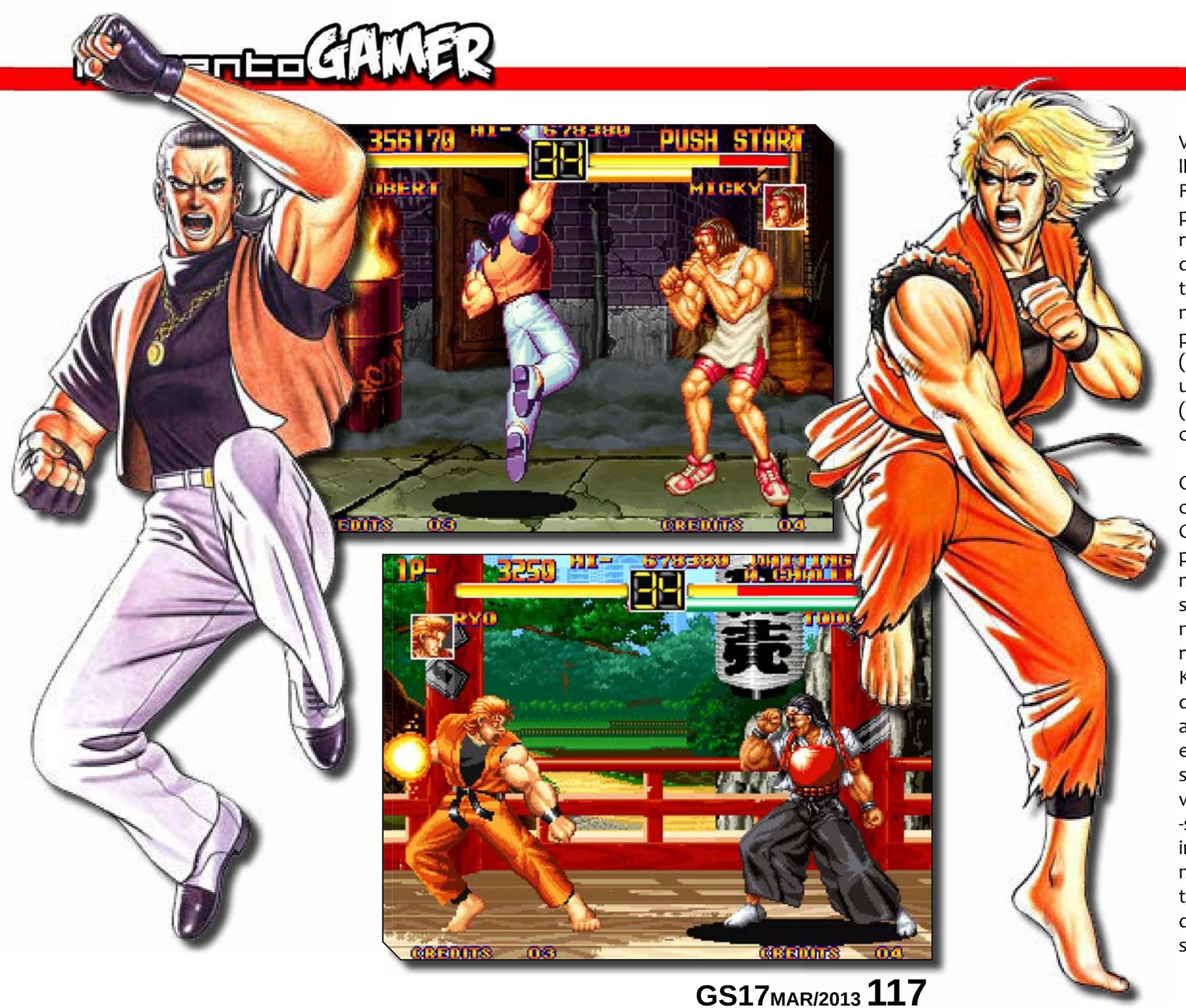
Na (nada) pacata South Town, o rapto da jovem Yuri Sakazaki faz com que seu irmão Ryo e seu amigo Robert Garcia, vasculhem diversos lugares da cidade, como um templo japonês e um restaurante, para, literalmente, lutar por informações que os levem a desvendar esse mistério. Em cada canto que passam as pessoas não se mostram lá muito amistosas e preferem mais ação e pouca conversa. E como num bom kick n' punch, ação é o que realmente importa e aqui você terá bastante e com o selo de qualidade da SNK, uma das softhouses que mais se destacou no gênero.

Praticantes do karatê Kyokugen-ryu (numa tradução livre, Estilo do Limite Extremo – você vai entender o porquê mais adiante), Ryo Sakazaki e Robert Garcia, amigos de longa data e rivais no tatame, seguem pistas que os fazem percorrer vários pontos de South Town, enfrentando os valentões locais.

QUEM SÃO ESSES VALENTÕES?

Ryuhaku Todo, Jack Turner, Lee Pai Long, King, Mickey Rogers, John Crawley, Mr. Big e o lutador "?", também conhecido como Mr. Karatê.

Com estilos e repertório de golpes próprios, cada um destes inimigos não estão dispostos a abrirem a boca facilmente para lhe dar uma luz sobre o paradeiro da pobre Yuri. Alguns se mostram agressivos desde o início (Jack, Lee), outros são provocativos (King, Mick), mas o que todos têm em comum é a vontade de descer o braço em você.



Vamos à ação? Uma vez iniciado o jogo, escolhemos entre um dos 2 protagonistas (Ryo e Robert) para seguir em frente. Como ambos possuem os mesmo golpes (à exceção do Zanretsu Ken de Ryo e o Gen'ei Kyaku de Robert), decida-se entre aquele com quem você simpatiza mais. As novidades começam já no esquema de botões, onde um é para soco (A), um para chute (B), um para golpe forte e agarrão (C) e a pioneira provocação (D), que se tornaria uma das marcas registradas dos títulos da SNK (principalmente Fatal Fury) e posteriormente copiada por outras empresas.

Quanto ao soco e chute, é desnecessário explicar, certo? O golpe forte desferido pelo botão C, tanto podia ser um chute ou um soco, dependendo da posição do seu personagem. Este mesmo botão aciona o agarrão, quando pressionado perto do oponente. Já a provocação não é meramente ilustrativa, pois além da barra de life, temos uma segunda barra, chamada Ki, necessária para desferir golpes especiais: quanto mais cheia, mais forte o golpe sai. Ao apertarmos o botão D, a barra do adversário esvazia um pouco, diminuindo a efetividade de seus golpes e garantindo que seu próximo movimento não seja tão poderoso. Mas lembre-se que essa estratégia também é usada pelos inimigos e a sua barra também esvazia desse modo. A provocação, diferente para cada lutador, pode ser usada a qualquer momento e quantas vezes quiser, porém durante seu uso, seu personagem fica vulnerável.

Além destes comandos, temos ainda a possibilidade de encher a barra de Ki mantendo pressionado o botão A (um movimento que, tal qual a provocação, te deixa vulnerável a ataques) e o salto usando a parede, apertando o botão C no ápice do pulo quando se está no canto. Esta técnica é bastante efetiva para evitar ser encurralado ou até mesmo para surpreender aquele inimigo que fica mandando magias à distância.

A cada dois adversários derrotados, rola um Bônus Game onde é possível escolher entre três desafios que uma vez cumpridos, te recompensam com um aumento na barra da life, na barra de Ki ou uma magia mais poderosa, a técnica Haoushoukouken (na época, chamada nos fliperamas de "super magia"). Essa magia consome quase toda sua barra de Ki, mas o resultado é devastador, pois uma grande parte da barra de life do inimigo vai embora.

Falando da jogabilidade, os que estavam acostumados com os comandos de Street Fighter 2, podem estranhar as múltiplas funções de alguns botões. Mas como não era nada tão elaborado assim, rapidamente se pegava a manha do jogo. Os golpes respondiam adequadamente, apesar de exigirem certa precisão, o que acabava causando frustração aos mais afoitos.

A parte gráfica é impecável: o efeito de zoom quando os lutadores se aproximavam e se afastavam é tão fluido que espanta. Posteriormente, a SNK usou esse trunfo em uma de suas maiores franquias, Samurai Shodown. No desenrolar do quebra-pau, o efeito de socos e chutes na fuça dos lutadores pode ser visto na forma de hematomas e inchaços. Para alguns podia ser um mero detalhe, mas era impossível ficar indiferente a isso. Outra coisa bacana é quando se finalizava um oponente com um golpe especial e suas roupas se rasgavam. Os tarados de plantão quase colocavam suas fichas em risco para poder ver o sutiã rosa da King.

A qualidade do som é igualmente inquestionável. Enquanto escrevo estas linhas, lembro perfeitamente da música de fundo de Chinatown ao enfrentar Lee Pai Long. Os gritos, gemidos e sons de impacto dos golpes impressionavam.

No cômputo geral, Art of Fighting merece uma nota bem alta pela ousadia e inovação. Com esse jogo, a SNK criou várias diretrizes não só para futuros títulos próprios, mas para os gêneros de jogos de luta em si. Em minha opinião, só não leva nota máxima por um único detalhe: Com apenas dois lutadores pra escolher, bem que eles podiam ser um pouco mais diferentes entre si, mesmo sendo praticantes da mesma arte marcial.

Art of Fighting

Surgido no início da febre de jogos de luta, um ano após Street Fighter 2, Art of Fighting foi um marco histórico, tanto para o gênero quanto para a própria empresa, que aprimorou diversas características presentes aqui. Da provocação aos frames enormes (diga-se de passagem, ricamente detalhados) gerados quando os adversários se aproximavam, todas as inovações de Art of Fighting saltam aos olhos.

Quando joguei pela primeira vez e vi que havia um roteiro como pano de fundo, achei o máximo. Mesmo usando um mote pra lá de manjado (o sequestro de uma mocinha), não se tratava apenas de chegar num determinado local, olhar pra cara do dito cujo e esperar que as palavras "Round 1 ... Fight" fossem ditas para esquentar o couro alheio. A cada adversário derrotado, surgia a revelação de um novo lugar a se visitar para, enfim, encontrar a pobre Yuri.

Se você acompanhou o texto atentamente até aqui, deve estar aguardando o que vou falar sobre o nome traduzido de Kyokugen-ryu (só pra lembrar: Estilo do Limite Extremo). Então aqui a SNK mostra seu grande trunfo, que de tão bom, foi copiado por todas as empresas (eu disse TODAS, tá Capcom?) que fizeram jogos de kick n' punch depois de Art of Fighting. Trata-se de um movimento secreto que só podia ser executado com a barra de life piscando e a barra de KI no máximo. Ao realizar o comando (meia-lua pra frente + A~C), seu personagem partia para cima do adversário dando-lhe uma verdadeira sessão de porradas que praticamente liquidava com sua barra de life. Ah, eu mencionei que esse movimento é indefensável? E ele não era secreto à toa: a própria SNK lançou um desafio prometendo dar um Neo-Geo novinho para quem descobrisse esse golpe. Confesso que até hoje não sei se alguém faturou o console.

Em minha opinião, este título (um dos meus prediletos de todos os tempos no gênero) foi um marco onde a SNK mostrou definitivamente a que veio. Depois dele dezenas de outros jogos tiveram provocações, roteiros, barras secundárias, efeitos de zoom quando os personagens se aproximavam, golpes secretos devastadores, etc. Com versões melhoradas de cada característica ou simplesmente meras cópias, o que importa é que Art of Fighting mostrou que dá pra partir pra porrada com estilo e bom humor.

por CLARISSA FRANÇA

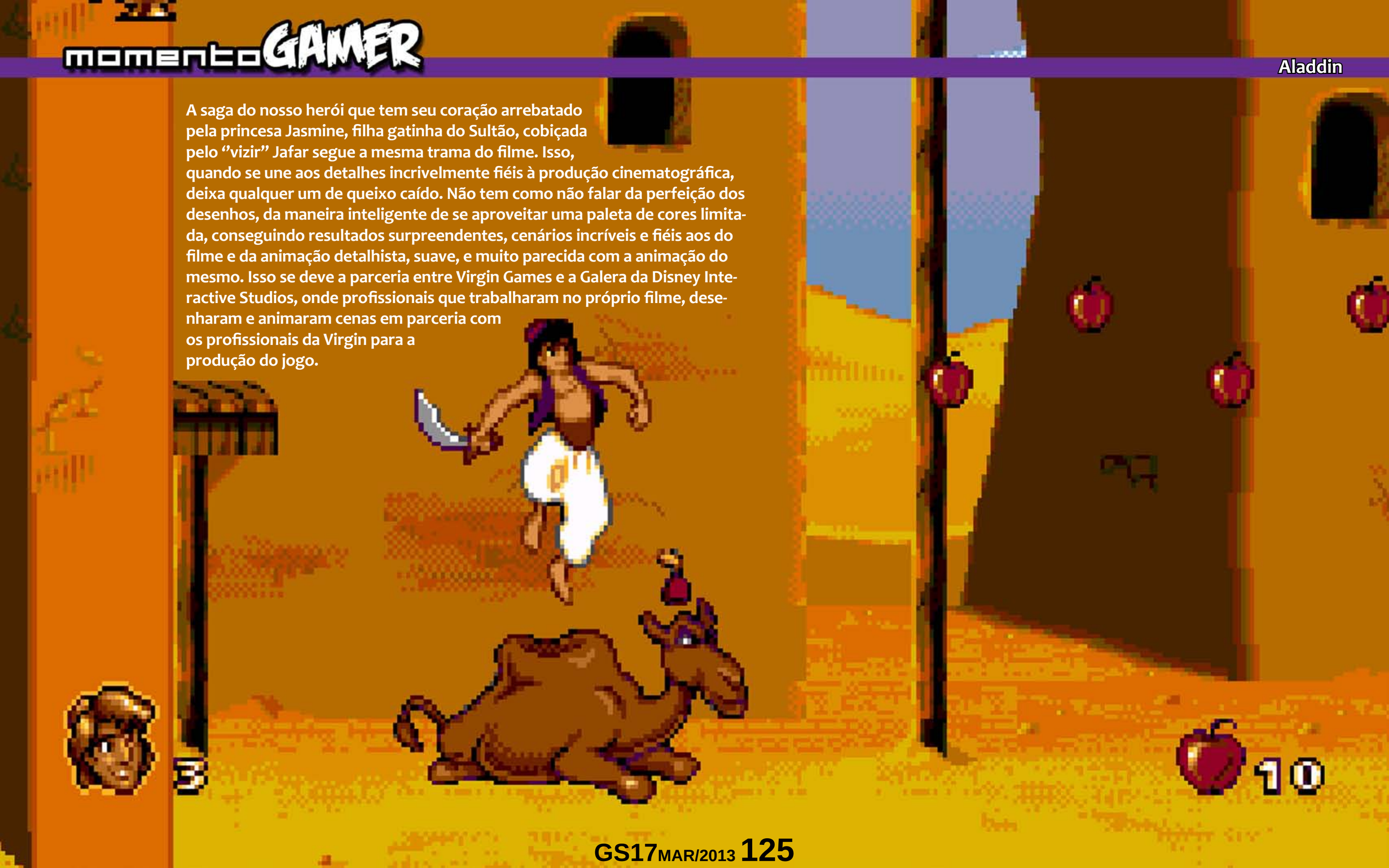
Desenvolvedora: SEGA / DISNEY / VIRGIN GAMES **Lançamento: 1993** **Gênero: Aventura**

Seja correndo pelas areias do deserto ou voando em um tapete, este é Aladdin em seu Mega Drive!

O ano de 1992 foi marcante para os estúdios Disney e seus milhões de fãs espalhados pelo mundo. Era lançada uma das animações mais incríveis de que se tem notícia, aquela que mais marcou época, conhecida como ''O renascimento da Disney'', referência aos anos de grande ascensão do estúdio que se deu entre 1989 e 1999. Falando mais CLA-ramente, foi quando os caras voltaram a fazer filmes de animação de grande sucesso, sendo a maior parte deles baseados em histórias clássicas, renovando o interesse do público e da crítica nos filmes infantis da Disney. Aladdin foi lançado em 25 de novembro de 1992 com críticas positivas. Tornou-se o filme mais bem sucedido desse ano, faturando mais de 217 milhões de dólares nos Estados Unidos e mais de 504 milhões em todo o mundo. O sucesso de Aladdin fez com que muitos produtos inspirados no filme fossem lançados, tais como aquelas manjadas sequências de qualidade duvidosa, uma série televisiva, brinquedos, spin-offs e muitos outros produtos, dentre eles, jogos eletrônicos. Em 1993 a Sega vivia sua melhor fase. Tão certo como 2 + 2 são 4, uma parceria em momento de ascensão para ambas (Sega/Disney), só poderia dar origem a um grande sucesso da era 16 bits. Surge então um dos melhores jogos de plataforma de todos os tempos: Meu queridinho Aladdin, para o meu console mais amado: Mega Drive.

Tá, eu tinha apenas 7 anos quando o game foi lançado, arrebatando os corações da galera. Digo isso porque o que mais me impressiona nesse jogo, e me impressionou na época do lançamento, mesmo com apenas 7 anos, foi exatamente o fato da jogatina me proporcionar o imensurável prazer de praticamente me ''tele transportar'' para a atmosfera do filme que eu tinha visto com meu pai e meu irmão, lá no Cine Victória em ''Sanca'' , e que tanto me encantou, me fez rir e chorar. Com o jogo, pelo menos pra mim, em meio a brigas e tapas com meu irmão por uma jogada, não foi diferente.

A saga do nosso herói que tem seu coração arrebatado pela princesa Jasmine, filha gatinha do Sultão, cobiçada pelo "vizir" Jafar segue a mesma trama do filme. Isso, quando se une aos detalhes incrivelmente fiéis à produção cinematográfica, deixa qualquer um de queixo caído. Não tem como não falar da perfeição dos desenhos, da maneira inteligente de se aproveitar uma paleta de cores limitada, conseguindo resultados surpreendentes, cenários incríveis e fiéis aos do filme e da animação detalhista, suave, e muito parecida com a animação do mesmo. Isso se deve a parceria entre Virgin Games e a Galera da Disney Interactive Studios, onde profissionais que trabalharam no próprio filme, desenharam e animaram cenas em parceria com os profissionais da Virgin para a produção do jogo.

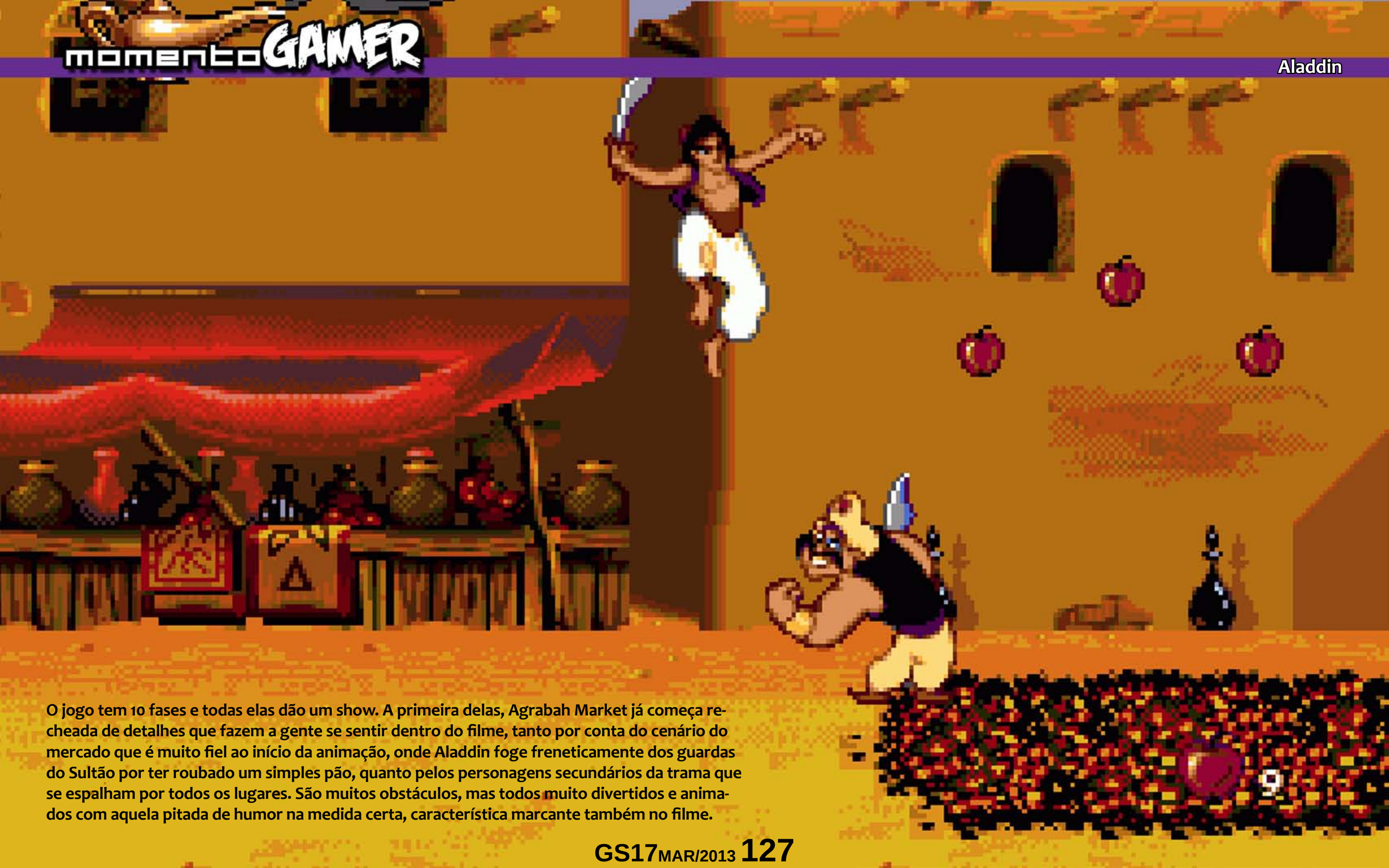


Detalhes que me encantam: as expressões faciais, a similaridade dos personagens secundários do game com os mesmos no filme original, os olhos dos camelos esbugalhando quando pulamos em suas corcovas, a calça do Aladdin rasgada com os fiapinhos de pano balançando, o bater do tapete mágico, vasos que se quebram, cordas mágicas que voam, em geral os movimentos de ação até mesmo de elementos do próprio cenário. I N C R Í V E L!

Nessa produção foi usada uma técnica de animação criada pela Virgin, chamada Digi-Cel, que consiste em pegar desenhos manuais e comprimi-los para caber no cartucho. Isso faz com que os movimentos dos personagens sejam bem mais suaves. Vale lembrar que depois alguns desses caras que criaram a tecnologia, saíram da Virgin e fundaram a Shiny Entertainment, criadora de Earthworm Jim onde a mesma tecnologia foi aplicada.

Os efeitos sonoros originais de ótima qualidade digitalizados do filme, como risadas malignas e espadas em movimento e até mesmo vozes tiradas da dublagem original da animação, são um detalhe a parte. Tudo isso se completa e harmoniza maravilhosamente bem com a trilha sonora lindíssima que contém 10 músicas, sendo algumas composições originais do filme e outras produzidas especialmente para o game.

Esse é um jogo que encanta pelo trabalho artístico tão minucioso. Dá muito gosto sentar na frente da tv com o controle na mão e dar de cara com uma obra prima dessas, ainda mais pra quem curte o filme como eu, e acredito que grande parte da geração dos retrogamers também, não é mesmo?



O jogo tem 10 fases e todas elas dão um show. A primeira delas, Agrabah Market já começa recheada de detalhes que fazem a gente se sentir dentro do filme, tanto por conta do cenário do mercado que é muito fiel ao início da animação, onde Aladdin foge freneticamente dos guardas do Sultão por ter roubado um simples pão, quanto pelos personagens secundários da trama que se espalham por todos os lugares. São muitos obstáculos, mas todos muito divertidos e animados com aquela pitada de humor na medida certa, característica marcante também no filme.

A jogabilidade é muito boa. Aladdin é munido de uma espada super afiada para ataques corpo a corpo, e também existe a opção de utilizar as maçãs que são coletadas ao longo do jogo, atirando-as nos inimigos para um ataque a distância. Os movimentos basicamente são saltos curtos ou longos, dependendo do obstáculo, detonar inimigos com golpes de espada ou atirando maçãs.

A dificuldade do desafio é moderada com algumas fases mais complicadas, como por exemplo, a Fase 6: ''The Escape '', cheia de obstáculos em meio a saltos entre uma caverna e outra, bolhas de lava e pedras gigantes. ''Rug Ride'' é a sétima fase da aventura que representa a fuga de Aladdin e Abu da caverna das maravilhas. Ela começa tranquila e vai ficando mais difícil e acelerada do meio para o final. É tenso desviar dos obstáculos, principalmente quando a velocidade aumenta absurdamente, e por conta disso os obstáculos ficam quase invisíveis, mas com um pouco de prática a gente chega lá!

Temos durante o jogo itens que nos levam a fases bônus, a roleta da sorte e o desafio de Abu, onde o macaquinho tem que acertar os vasos que caem lá de cima com uma espadinha antes que eles atinjam o chão.

Podemos também comprar itens como vidas e continues na barraquinha daquele camelô trambiqueiro, que aparece volta e meia durante o jogo com os rubis que também estão espalhados pelas fases.

As batalhas contra os chefes ao longo do jogo são tranquilas, excetuando-se pelo momento mais tenso e difícil do jogo em minha opinião, daqueles onde passamos muita raiva, o duelo final entre o nosso herói e Jafar.

Aladdin como mencionei aqui no início, é em minha opinião sem sombra de dúvidas um dos melhores exemplares do gênero. E o que esse jogo tem de mais especial é com certeza a magia de nos transportar para dentro do universo de um dos maiores clássicos da Disney que marcou e continua marcando a infância de tanta gente. Acredito que esse era o objetivo principal da equipe de artistas admiráveis que trabalharam nesse jogo incrível e foi atingido com louvor. Recomendo e convido a todos que ainda não tiveram a oportunidade de conhecer, a se deliciarem com essa aventura linda que é Aladdin do Mega Drive.

Moral da história? Ao final de tantas batalhas travadas, nosso herói descobre que a honra e o amor são muito mais valiosos que a riqueza e a fama. Em essência, seja vendo o filme ou curtindo uma jogatina desse game maravilhoso, também me encanta muito a mensagem que essa história transmite.

Aladdin

RETRO PLAYERS
RETROAVENTUREIROS DESBRAVANDO RETROMUNDOS

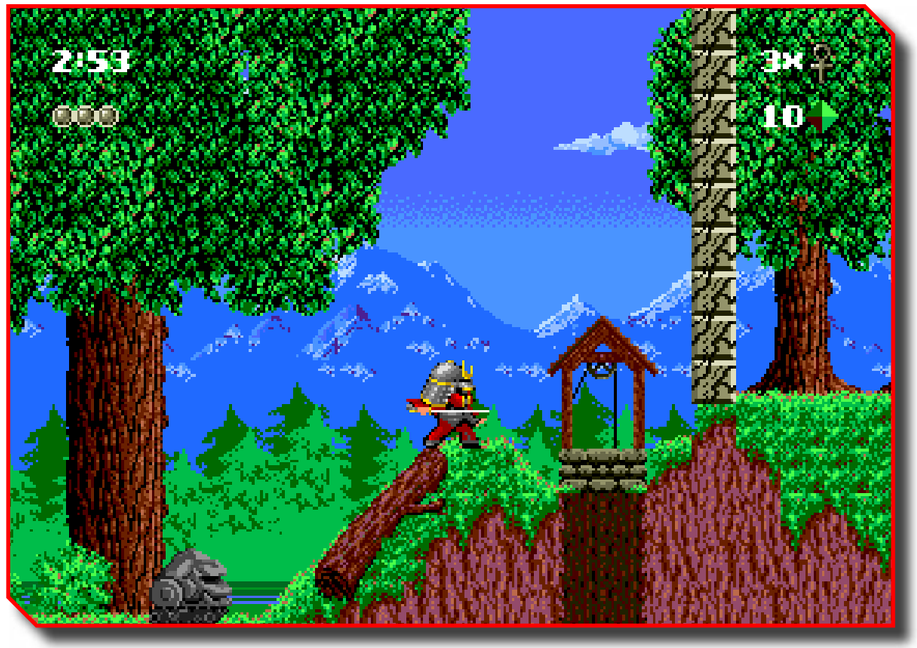
GAME SÉNIOR RECOMENDA

WASD
www.wasd.pt

16-BIT
COMUNIDADE
MEGA DRIVE

ESTE JOGO ME LEMBRA...

por Fernando Foster

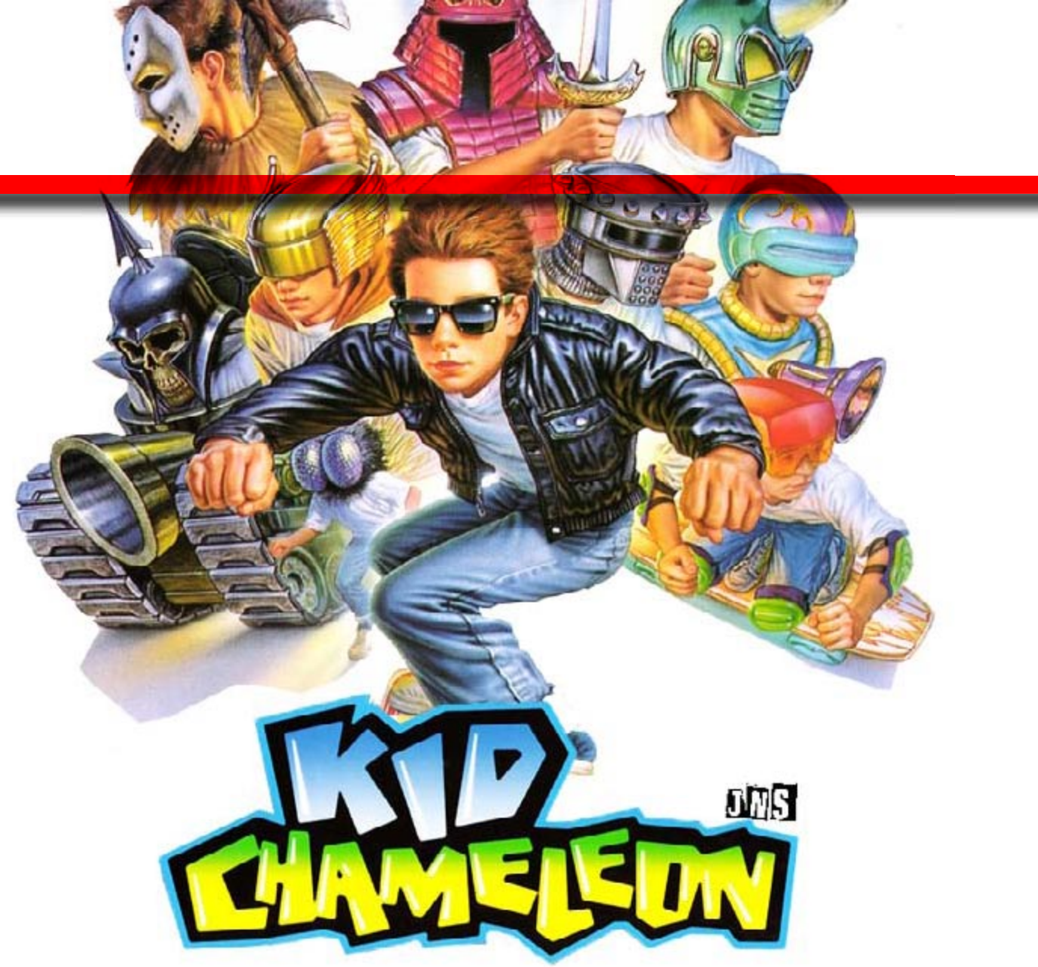


Quando fui convidado a escrever nessa coluna pelo meu grande amigo Manoel (Mano), passaram pela minha cabeça cenas de mais de 10 jogos que poderiam contar o meu cotidiano ou uma história fora do console, porém um desses jogos tem uma história interessante e um mito que se estendeu por quase 10 anos. Para tornar a experiência mais próxima da minha, vou utilizar "apelidos" que eu e meus primos demos aos personagens.

O jogo em questão é o Kid Chameleon, lançado originalmente para o Sega Genesis/ Mega Drive em 1992. A história é de um garoto "Cabeçudinho" também conhecido como Kid Chameleon, metido a John Travolta que promete acabar com a raça do chefão do arcade WildSide, que sugou todos os players que perderam enquanto jogavam. O jogo chegou até minhas mãos emprestado pelo meu primo Lucas, que era muito parecido com o personagem principal em 1994. Eu já estava enjoado de tanto jogar Sonic 2, os outros jogos que tinha e os jogos da locadora "Video Pirata". Naquela época era difícil comprar jogo.

O único lugar decente, mas mesmo assim com variedade escassa, era o Mappin do Shopping Iguatemi Campinas onde vira e mexe o ouriço mais rápido do mundo fazia aparições pra propagar os novos jogos distribuídos pela Tec Toy.

Porém o jogo foi passado para mim e outros primos com um mito, o jogo não tem fim!



Tá... o jogo não salvar era normal na época mas ao menos a maioria possibilitava inserir códigos que "salvavam" seu progresso, mas esse jogo era diferente, difícil e intrigante.

A família inteira (Thiago, Lucas, André, Henrique e Renato) já havia tentado chegar ao final, mas as fases ficavam cada vez mais complexas e cada vez novas máscaras apareciam e davam novas habilidades ao nosso herói. A impressão é que existiam mais de 2000 fases a serem passadas e com um jogo tão extenso e sem save, a solução era deixar o console ligado de um dia pra outro (ou de um mês pro outro). Só que existiam dois problemas: primeiro é a mãe desligar o console o outro era o palito de dente que segurava o power apertado sair do Mega por algum motivo.

Em 1994 eu já morava em Campinas a 2 anos e a vida se resumia a escola e vídeo games. O resto do dia a dia não tinha tanta graça, esperava sempre o fim de semana ou férias quando a família inteira se reunia e começava a jogatina. Lembro-me de dias chuvosos com a família toda reunida em Guarulhos na casa de meus avós, os adultos conversavam e discutiam na cozinha durante o café da tarde enquanto nós crianças jogávamos na sala alternando o controle a cada vida perdida ou fase passada.

O cheiro de bolinho de chuva vinha da cozinha junto com o do café, meu avô deitado no sofá roncando alto, abafava a conversa na cozinha enquanto um dos primos buscava comida para todos os outros que participavam da jogatina.

Outras vezes íamos ao apartamento do Thiago e do Renato em São Paulo e jogávamos Kid Chameleon. Enquanto um jogava os outros brincavam freneticamente com a coleção de Lango Lango deles até anoitecer e minha mãe me chamar para voltar para Campinas. As despedidas eram tristes, não tinha bom amigos em Campinas como meus primos.

Em Campinas me sentia "mais fraco" pra jogar aquele jogo infernal, nem as máscaras do Jason, Cavaleiro de Ferro, Ninjinha, Mosquito, Skatista, Caça-fantasma, Capitão Caveira, Rinoceronte e Tornadinho me alegravam.

Tudo isso mudou em 2000 quando Renato, Henrique e eu resolvemos reviver os jogos antigos e zerar mais algumas vezes. Depois de Sonic 2 e Legend of Zelda, chegou a vez do Kid Chameleon.

Foi uma madrugada histórica, já adolescente e com meu próprio quarto com TV, nada poderia nos deter. Jogamos por aproximadamente 13 horas até que o terrível "Dalsin" fosse finalmente destruído e o mito fosse quebrado! Para muitos pode não parecer muito, mas para mim e para o Renato, fez toda a diferença.

GAME
SÊNIOR
Diversão do passado sempre presente!